

Pedagogické aspekty LARPu

Bc. Petra Musilová

Diplomová práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií


INSTITUT
MEZIOBOROVÝCH STUDIÍ

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Petra Musilová**
Osobní číslo: **H138262**
Studijní program: **N7507 Specializace v pedagogice**
Studijní obor: **Sociální pedagogika**
Forma studia: **kombinovaná**

Téma práce: **Pedagogické aspekty LARPU**

Zásady pro vypracování:

Zadané a zvolené téma bude zpracováno podle pokynů obsažených v SR UTB ve Zlíně č. 7/2014, včetně příloh, případně podle dalších materiálů. Zejména bude dbáno na dodržování zásad publikační etiky a pravidel společenskovedního výzkumu. Průběžné výsledky budou pravidelně konzultovány s vedoucím práce. S vědomím těchto zásad a pravidel a po konzultaci s vedoucím bude práce zaměřena na:

- zdokumentování kořenů a historie LARPU u nás i ve světě;
- shrnutí pedagogických aspektů LARPU;
- kritiku i obhajobu LARPU a přínos pro hráče (únik z reality, možné sadistické role, psychické traumatizování, agresivita není tolerována, ale regulována jasnými pravidly);
- analýzu LARPU Systém a filmu 5 pravidel.

V praktické části bude analyzován konkrétní LARP a budou provedeny rozhovory s účastníky tohoto LARPU. Výzkum bude proveden kvalitativním způsobem.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

CAILLOIS, R. Hry a lidé: Maska a zavraždění. Praha: Studio Ypsilon, 1998. ISBN 80-9024-822-5.

GAVORA, P. Úvod do pedagogického výzkumu. Brno: Paido, 2010. ISBN 978-80-731-5185-0.

HANUŠ, R. CHYTILOVÁ, L. Zážitekově pedagogické učení. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.

HENDL, J. Kvalitativní výzkum – základní metody a aplikace. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-040-2.

HICKSON, A. Dramatické a akční hry ve výchově, sociální práci a klinické praxi. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-387-0.

Sborník larpové konference Odraz 2010 [online]. Dostupné z:

<http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz10-sbornik.pdf>

SMÉKAL, V. MACEK, P. Utváření a vývoj osobnosti: psychologické, sociální a pedagogické aspekty. Barrister & Principal, 2002. ISBN 978-80-859-4783-0.

VANEK, A. Cooler Than You Think: Understanding Live Action Role-Playing [online]. Dostupné z: <http://mysite.verizon.net/res61997/understandinglarp.pdf>

Další literatura bude obsažena v Projektu diplomové práce a průběžně doplňována během práce na tomto textu.

Vedoucí diplomové práce:

PhDr. Mgr. Antonín Dolák, Ph.D.

Institut mezioborových studií

Datum zadání diplomové práce:

4. listopadu 2014

Termín odevzdání diplomové práce:

31. března 2015

V Brně dne 4. listopadu 2014


doc. Ing. Anežka Lengálová, Ph.D.
děkanka




doc. PhDr. Miloslav Jůzl, Ph.D.
ředitel ústavu

Prohlašuji, že

- beru na vědomí, že odevzdáním diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby;
- beru na vědomí, že diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí, že jeden výtisk diplomové práce bude uložen v příruční knihovně Fakulty humanitních studií Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně a jeden výtisk bude uložen u vedoucího práce;
- byl/a jsem seznámen/a s tím, že na moji diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 2 a 3 autorského zákona mohu užít své dílo – diplomovou práci nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen připouští-li tak licenční smlouva uzavřená mezi mnou a Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně s tím, že vyrovnání případného přiměřeného příspěvku na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše) bude rovněž předmětem této licenční smlouvy;
- beru na vědomí, že pokud bylo k vypracování diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tedy pouze k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- beru na vědomí, že pokud je výstupem diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji,

- že jsem na diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.
- že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

V Brně 10. 1. 2015

PETRA MUSKOVÁ
Jméno, příjmení a podpis diplomanta

ABSTRAKT

Tuto diplomovou práci, nazvanou Pedagogické aspekty larpu, jsem rozdělila do dvou částí. První je část teoretická, kde jsem se zaměřila na seznámení s larpem a objasnění, co to vlastně larp je a vymezila styly larpu. Následuje slovník důležitých hesel a termínů, který je důležitý z hlediska pochopení vyjadřování jednotlivých účastníků výzkumu. Jako každá skupina, kultura či subkultura, má i tato svůj styl vyjadřování a mluvy. Následuje stručný historický přehled vývoje larpu od jeho počátku až do současnosti. V historii najdeme jak tuzemský, tak zahraniční vývoj. Na známém larpu Systém, jsem demonstrovala, jak asi taková hra funguje, jaký je její scénář a jakým způsobem jsou hráči do hry zapojeni. Larp může dobře sloužit i jako výchovná metoda. Popsala jsem tedy funkce larpu jako hry a jeho vliv na jedince z pohledu výchovného. V závěru teoretické části jsem zmapovala, jaká je situace v zahraničí ve školství, kde je larp hojně využíván jako edukační metoda, nastiňuji tedy, jak lze larp takto aplikovat.

V praktické části jsem měla určený cíl zmapovat pedagogické aspekty larpu. Výzkum byl realizován kvalitativním způsobem prostřednictvím rozhovorů. Zjišťovala jsem jaký má larp vliv na jedince, ať už pozitivní či negativní, jaký konkrétně výchovný vliv na jedince má a možnosti jeho využití v institucionálním vzdělávání.

Klíčová slova: larp, rolové hry, hry na hrdiny, edu-larp, výchova, vzdělání, volný čas

ABSTRACT

This thesis called Educational aspects of larp is divided into two parts. The first theoretical part is focused on introduction to larp, explanation what is larp and specification of larp styles. This part is followed by a dictionary of important headwords and terms that are crucial for understanding the expressions of all the survey participants. As any kind of group, culture or subculture, this group has also its own style of expression and language. Then follows a short historical overview of larp development from its beginning to the present time. In history we can find both domestic and international development of larp. On the example of the well known larp „System“ I showed the functioning of the game, how the script looks like and the way of involving the players in the game. Larp can be efficiently used as an educational method, therefore I described larp as a game with a an educational function and its influence on individuals. In the end of the theoretical part I mapped the situation in the international education system, which often uses larp as an educational method, so I outline how larp can be applied in a similar way.

In the practical part of the thesis my goal was to map educational aspects of larp. The research was carried out using a qualitative method, namely interviews. I was interested specifically either in a positive or negaive way larp can influence an individual in the educational way and its options to use it in an institutional education.

Keywords: larp, role playing, live action role playing, edu-larp, education, leisure time

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 LARP	11
1.1 TERMINOLOGIE A ZÁKLADNÍ POJMY	12
1.2 HISTORIE LARPU.....	18
1.3 STYLY LARPU	23
2 LARP SYSTÉM	31
2.1 HERNÍ PROSTŘEDÍ A PRAVIDLA HRY	32
2.2 POSTAVA HRÁČE A ROLE	35
3 LARP A JEHO VÝCHOVNÝ A VZDĚLÁVACÍ VLIV	37
3.1 LARP JAKO VÝCHOVNÝ PROSTŘEDEK	40
3.2 LARP JAKO BĚŽNÁ SOUČÁST INSTITUCIONÁLNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	41
II PRAKTICKÁ ČÁST	47
4 PEDAGOGICKÉ ASPEKTY LARPU	48
4.1 VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ A JEHO CÍL	48
4.2 VÝBĚR ÚČASTNÍKŮ ROZHOVORU.....	49
4.3 METODY VÝZKUMU.....	50
5 INTERPRETACE A ANALÝZA ZÍSKANÝCH DAT	51
5.1 KATEGORIZACE.....	52
5.2 ANALÝZA A SHRnutí	64
ZÁVĚR	66
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	68
SEZNAM PŘÍLOH	72

ÚVOD

LARP, tedy Live Action Role Playing, jsou rolové hry, které v České republice patří k náplni volného času dětí, mládeže, ale i dospělých. Jde o aktivitu, která je využívána nejen jako volnočasová, ale také jako edukační. V tom případě je označována jako edu-larp.

V této práci se budu zabývat touto aktivitou z pohledu zážitkové pedagogiky i jako edukační metody. Budu zkoumat rolové hry nejen jako kvalitní prostředek k vyplnění volného času, ale také to, jaký mohou mít výchovný a vzdělávací vliv na jedince – účastníka larpu. Larp v sobě skrývá veliký potenciál, co se týče pedagogického působení, proto je, na rozdíl od České republiky, edukační metodou ve skandinávských zemích. Žáci se díky této metodě učí lépe prostřednictvím vlastního prožitku a ne jen na základě monologického výkladu učitele.

Zaměřím se na larp jako ryze volnočasovou aktivitu, co jedince vede k účasti na těchto hrách, jak je ovlivňují, jejich sebepoznání, jak ovlivňují vztah k sobě samému i ke druhým, ke svému okolí, zda je ovlivňuje v běžném životě prostřednictvím zkušenosti ve hře a jaký je přínos pro hráče.

Tato diplomová práce shrnuje v jakých oblastech larp na jedince působí. Jakým způsobem lze jeho pomocí rozvíjet osobnost člověka pomocí výchovně-vzdělávací funkce, zdravotní funkce, sociální funkce, preventivní funkce a funkce kulturní.

Larp je ve skandinávských zemích běžnou součástí výuky některých škol. V naší zemi se bohužel ve školách nevyužívá. Tato diplomová práce se zaměřuje na larp také jako na edukační metodu. Nastihuje, jak je využíván v úspěšné dánské škole při výuce, jaké jsou jeho klady, případně zápory.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LARP

Larp spojuje počáteční písmena z anglického slovního spojení Live Action Role Playing. Toto spojení je nejčastěji překládáno jako „hraní her na hrdiny“ což není úplně přesné. Málo využívaný, ale zato výstižný název zní „rolové hry“. Larp je odnož klasické RPG.

„RPG je druh hry, kde hráči zaujmají role fiktivních postav (role-playing – hraní rolí), které si podle daných pravidel vytvoří a za které v samotné hře jednají. Někdy je používán výraz charaktery podle anglického character, nejpoužívanější český překlad je asi postava“¹.

Larp se odehrává hlavně ve volných prostranstvích, v přírodě, v lese, ve městě a v ulicích. Samozřejmě se setkáme i s larpem odehrávanými v místnostech, to ale pouze minimálně. Každý účastník larpu má přidělenou roli určité postavy – charakteru, tu ztvárňuje podobně jako herci v divadle. Velikým a zásadním rozdílem oproti divadlu je, že larp nemá diváky. Žádné publikum tu není, účastníci reagují v určitém prostředí na situace, reagují navzájem mezi sebou a snaží se dostat cílů daných pravidly pro daný larp ve smyšleném světě. Smyslem a cílem této hry je vlastní prožitek, možnost dostat se do světa, prostředí nebo situací neobvyklých pro běžný život. Účastníci si tak mohou vyzkoušet vlastní reakce v situacích, do kterých by se jen těžko dostávali v reálném světě a dospět tak sebezpoznání, která jsou nadále uplatnitelná v praktickém životě.

V počátku larpu je tedy vždy nějaký příběh, jehož postavy ztvárňují účastníci, kteří navzájem reagují a příběh tak dotváří a ovlivňují. Z každé takové hry si odnášejí reálný a neopakovatelný zážitek. Žádný larp nelze opakovat, protože vývoj hry, potažmo příběhu, se odvíjí od každého účastníka, jeho psychického rozpoložení a reakcí.

Každý příběh se odehrává v nějaké době či světě a danosti tohoto příběhu či světa jsou definovány v pravidlech ať už jednodušších určených pro děti či mládež nebo velice obsáhlých a komplikovaných pro dospělé jedince. Tato pravidla jsou neustále doplňována a rozšiřována.

¹ Hra na hrdiny. In: *Wikipedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny

1.1 Terminologie a základní pojmy

Pro lepší pochopení následujícího textu jsem zařadila kapitolu, která vysvětluje základní pojmy a zkratky, které se v rolových hrách a mezi jednotlivými účastníky používají a především také proto, že pokud chceme nějaké skupině porozumět, považují za důležité porozumět také jejímu jazyku a způsobu vyjadřování. Podobně jako u jiných skupin, kultur či subkultur se i zde vyvinul určitý slang.

Nejprve ale definuji v obecné rovině pojem hra. Každý autor ji definuje rozdílně, podle rozlišných kritérií. Jmenujme definici podle Psychologického slovníku: „Hra je základní lidská činnost, k níž dále patří učení a práce. U dítěte je smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoliv pragmatický, ale ve hře samé.² Děti se prostřednictvím hry učí, ale také vybíjejí přebytek energie. To považoval za účel hry Herbert Spencer, který říkal, že je to nutnost k vybití dětské energie. Děti tedy vybíjejí svoji energii, učí se prostřednictvím hry reagovat na nastalé situace, učí se dodržovat pravidla hry, protože pokud se dítě naučí, že ve hře je nutné dodržovat pravidla, je posléze snazší dodržovat pravidla i v běžném životě.

I malé dítě si uvědomuje, že hra není realita, že je to prostě „jen“ hra. Podle Huizingy³ tak spíše než o životě, můžeme v souvislosti s hrou mluvit o vystoupení ze života. Hra rozvíjí fantazii, jejím prostřednictvím se dostáváme do fantaskního světa, do role nereálných postav, dítě tak projevuje svoje přání a ztvárňuje vysněné ideály a dochází tak k sebepoznání.

Základem hry je, že má přinášet radost a potěšení. Hra je vždy zábava. Pokud tomu tak není, nejedná se už o hru. Velmi významnou funkcí hry je funkce socializační. Prostřednictvím hry se dítě, adolescent či dospělý socializuje. Miloš Zapletal ve své Encyklopedii her vyjádřil svůj názor, že úkol hry je hlavně socializační:

„Hra u člověka je takové zobrazování lidské činnosti, při které se z ní odděluje její sociální, skutečně lidská podstata – její úlohy a normy vztahů mezi lidmi.“⁴

² HARTL, Pavel; HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. s. 165 – 166.

³ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. s. 20.

⁴ ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her: Hry v přírodě*. 1. sv., Praha: Leprez, 1995. s. 17.

Pro lepší porozumění jsem zařadila slovníček základních pojmů, které jsou použity dále v textu. Pro člověka bez znalosti laru a larpových pojmů a jejich vysvětlení by nebylo lehké tuto práci číst.

Battletech – jedna z prvních wargamingových her vydaná v roce 1984, která se do České republiky dostala začátkem devadesátých let díky nakladatelství Altar a stala se tak jednou z prvních her tohoto typu hraných u nás. Hra se odehrává v 31. století, kde lidstvo díky stoletým válkám zapomělo mnoho ze svých dřívějších znalostí a upnulo se pouze na boj mezi MECHY (20-100 tunové bojové roboty).

Bitva – specifický druh laru, ve kterém se hráči připojí na jednu z nesvářených stran a svádějí spolu bitvu prostřednictvím replik zbraní. Každá z probíhajících bitev má svá pravidla, která rozhodují o vítězství té či oné strany. Jednotlivé bitvy jsou často součástí většího vojenského střetnutí. Autoři takových bitev často čerpají inspiraci z oblíbených bitev uskutečněných ve fantasy světech známých z knih jako je *Hobit*, *Pán prstenů*, či *Warhammer*. Najde se však i rekonstrukce historických bitev jako je *Stoletá Válka*, *Dobývání různých hradů* či *Napoleonská tažení*.

Cizí postava (non-player charakter, CP, NPC) – termín používaný především při hraní hry na hrdiny, kde označuje postavy řízené pořadajícím game masterem. Takto jsou svorně označovány všechny postavy kromě hrajících hráčů. Tyto postavy vytváří pán jeskyně a vyplňuje jimi svůj svět. V laru se jedná se o postavu, kterou reprezentuje skutečný člověk, ale její motivy a pohnutky jednání jsou definovány pořadajícím pánem hry (například různé příšery, které brání hráčským postavám v dosažení jejich cílů).⁵

Dračí doupě – nejrozšířenější hra na hrdiny v České republice. Při hraní se hráči vtělují do předem vytvořené role hrdiny a účastní se dobrodružství, které jim nachystal pán jeskyně.

⁵ Cizí postava. In: *Wikipedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Ciz%C3%AD_postava

Hru v roce 1990 vydalo nakladatelství Altar a do dnešních dnů již vyšly i její přepracované a rozšířené verze Dračí Doupě plus a Dračí doupě 2. Hra má svojí předlohu v americké Dungeons & Dragons.

Družinovka – odnož larpu, kde jsou účastníci součástí skupin o menším počtu hráčů (většinou maximálně pět). Takto složená skupina se účastní hry jako celek (nezávisle na ostatních skupinách). Tento formát se používá většinou pro mladší hráče.

Dřevárna – pořádané akce, kde se místo železných zbraní používají pouze makety zbraní, dříve vyrobeny většinou ze dřeva, v posledních letech spíše z molitanů, kusů koberců či jiných měkkých materiálů.

Dungeons & Dragons – americká desková hra vydaná roku 1974, která definovala základní prvky RPG her. Do dnešní doby vyšla již v páté edici s mnoha rozšířeními a vlastními světy. Celosvětově jde patrně o stále nejznámější hru na hrdiny na světě.

Game master – zjednodušeně GM, nebo také game master je herním moderátorem, vypravěčem a rozhodčím (soudcem ve sporných situacích), organizátorem akcí či moderátorem. Často se nachází uvnitř družstva hráčů, kde dohlíží na dodržování pravidel v případě, že je součástí hry i nějaký soutěžní zápas nebo kdekoliv, kde je potřeba dohlížet na regulérnost pravidel. Naopak hry zaměřené na příběh potlačují tento soudcovský prvek a uchylují se raději k termínu vypravěč. V případě larpů se v českém prostředí nejčastěji nazývá zkrátka organizátor.⁶ U her na hrdiny zastává hlavně postavu vypravěče příběhu, který zároveň hraje všechny cizí postavy (všechny, které nejsou hrány hráči).

Knutepunkt – každoročně pořádaná skandinávská konference o larpu. Poprvé byla pořádána v roce 1997 a stala se životně důležitou institucí při hledání identity severského

⁶ Pán hry. In: *Larpedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/P%C3%A1n_hry

larpu. Formulovala celý koncept skandinávského larpu jako specifického přístupu. Celé avantgardní hnutí, které podporuje radikální experimenty a deklaraci larpu jako umělecké formy, bylo a je velmi úzce napojeno právě na Knutepunkt. Během posledních let se záběr konference výrazně rozšířil. V důsledku toho se také konference od roku 2005 začali účastnit i účastníci z neskandinávských zemí, např. z USA, Německa, Francie, Itálie a Ruska. Od roku 2007 se konference účastní i Češi.⁷

LARP (larp) – akronym z anglického spojení live action role playing, který je často počešťován jako “hraní rolí naživo”. Jedná se o průnik zážitkových her s divadelními formami, kde účastníci ztvárňují určité role a rozvíjejí příběh, aniž by dopředu existoval pevně daný scénář. Tyto hry nemají publikum a hráči hrají pro sebe navzájem; nevyžadují divadelní průpravu a umožňují intenzivní zážitek zprostředkovaný angažovaným ovlivňováním průběhu hry.⁸

Larper – hráč larpu účastníci se akcí.

Pán hry (pán jeskyně) – zkráceně PJ, viz game master.

Povolání (character) – jde o druh herního povolání ke kterému se váže určité předpokládané chování a schopnosti definované v knihách a světech J.R.R. Tolkiena, nebo ze světa Warhammeru. Čaroděje si tedy nikdo nepředstavuje se sekerou v ruce, jak vzdoruje v těžkém brnění hordě zlotřilých goblinů, ale jako staršího pána v dlouhém hábitu, který používá svoje magické nadání. Kategorie povolání jsou například bojovník (bojovník s mečem nebo sekerou: rytíř, stratég, velitel, berserk, barbar, atd.), zloděj (dobrodruh: assasin, vykradač kapes, atd.), mág (člověk s magickým nadáním: temný mág, bojový mág, necromancer, atd.), kněz (boží bojovník: paladin, léčitel, kněz, atd.), hraničář (bojovník s lukem: stopař, druid, atd.).

⁷ Knutepunkt. In: *Wikipedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt>

⁸ Larp. In: *Larpard* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.larpard.cz/pojmy>

Postava (charakter) – postava v larpovém příběhu, která je předvytvořená pánem hry. Hráči často hrají stejnou postavu na více akcích a rozvíjejí její charakteristiky a zároveň posilují vazby na ostatní postavy v příběhu.⁹ Jelikož je to jedna z nezákladnějších složek larpu, rozhodla jsem se také začlenit definici správně vytvořené postavy, která je často používána během procesu tvorby postav: zaměření a směr příběhu (důvod, proč je postavou v příběhu), vysvětlení, jak postava vnímá hranou situaci, postoj charakteru, který zaujímá vůči situaci, čím je postava zajímavá, nebo co postavu charakterizuje, slabost nebo negativní rys, který činní postavu realistickou a je také vhodný stavební kámen k budování překážek charakteru, stává se však také možným aspektem, který si bude moci postava postupem času vyvíjet, manýrismus – zvyky které definují charakter od ostatních.¹⁰

Rasa – jde o rasu herní postavy ve fantasy světě. Rasy jsou většinou definovány světem, ve kterém se hra odehrává: svět J. R. R. Tolkiena: člověk, trpaslík, pulčík, elf, zlobr, ent, atd.¹¹ nebo například svět Warhammer: lesní elf, temný elf, ogr, goblin, ještěr,¹² Může jít například o lesního elfa, ogra, trpaslíka, upíra či člověka.

RPG (role-playing game) – jedná se o druh stolní rolové hry, kdy účastníci dočasně přijímají role fiktivních postav a společně vytvářejí či sledují děj příběhu. Hráči rozhodují o jednání svých postav na základě jejich znalostí a schopností a pomocí formálního systému pravidel je průběžně rozhodováno o úspěších a neúspěších jejich činnosti. V mezích pravidel mohou hráči volně improvizovat. Hra je vyprávěna Dungeon masterem, který zároveň hraje všechny neherní postavy.¹³ Příkladem takových her jsou: Dungeons & Dragons, Warhammer fantasy role-play či Dračí doupě.

⁹ Player character. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Player_character

¹⁰ BERMAN, Robert. *Fade in: The Screenwriting Process*. 2nd edition. Michael Wiese Productions, 1997. s. 54.

¹¹ Index of Races. In: *The Encyclopedia of ARDA* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://www.glyphweb.com/arda/index_race.html

¹² GAMES WORKSHOP TEAM. *Warhammer Fantasy Rulebook*. 8 edition. Games Workshop, 2009. s. 144.

¹³ RPG. In: *Larpedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/RPG>

Warhammer – wargamingová desková hra vytvořená anglickou firmou Games Workshop v roce 1983. Má velice propracovaný temný fantasy svět, ve kterém se objevují různé rasy (lesní elfové, vznešení elfové, temní elfové, trpaslíci, lidé, skřeti, stvoření chaosu, skaveni, atd.) rozlišující se od sebe nejenom vzhledem, ale i způsobem boje, atributy či různým používáním magie. Za posledních 30 let se stala jednou z nejrozšířenějších wargamingových her, hojně hraných i v České republice. V temném světě Warhammeru se odehrává i RPG odnož nazvaná Warhammer fantasy role-play.

Železárny – historické akce podobné dřevárnám, kde se však používají chladné zbraně vytvořené z železa s tupými okraji, aby nedošlo ke zranění hráčů.

1.2 Historie larpu

Je pravděpodobné, že začátky larpu se datují do velmi dávné historie. Vždyť kdo by v dětství nehrál hry "na kovboje a indiány", "na doktora" nebo "na vojáky". Ekvivalenty těchto her jdou vystopovat do pradávnej historie v mnoha kulturách ("Athéňané a Spartané", "Lov na jelena"). Tyto dětské larp se skládají z jednoduchých pravidel a často odráží okolní kulturu či historii.

První larp pořádané dospělými se datují do období starého Říma, Číny, nebo středověké Evropy ve formě historické rekonstrukce. Ve všech těchto místech byly pořádány zábavy, kde lidé předstírali, že pochází z jiné doby.

Ve starověkém Římě se pořádaly velkolepé rekonstrukce slavných bitev ve svých amfiteátrech jako forma veřejné podívané. Ve středověku se pořádaly turnaje s historickým tématem ze starého Řecka či Říma. Obliba historických bitev roste v 17. století v Anglii, kde například v roce 1638 proběhla rekonstrukce bitvy mezi křesťany a muslimy v Londýně. Je to však až století 19., kde se obliba těchto akcí rozšiřuje mezi širší masy obyvatelstva, reagující tak na stoupající oblibu romantismu ve středověku. Středověká kultura byla obdivována jako protiváha moderního osvícení a reakce na průmyslovou revoluci. Díla jako *Ivanhoe* (který se v roce 1820 hrál současně v šesti různých sálech po celém Londýně současně), *Rob Roy*, nebo *Waverly* od jednoho z nejznámějších skotských autorů té doby sira Waltera Scota zveličovala romantismus rytířů, hradů a turnajů. Historická rekonstrukce bitev chápána jako hobby je však datována až do 20. století.¹⁴

Stejně tak využívání hraných rolí jako prostředku ke vzdělání či praktickému cvičení se datuje mnoho staletí zpátky. Cvičné souboje byly od nepaměti součástí výcviku vojenských jednotek stejně jako simulovaná zranění používaná při výcviku doktorů nebo právníků. Je však nejasné, do jaké doby byly tyto činnosti považovány za hry. Nicméně například pruský termín pro vojenské cvičení je "kriegspiel" či "wargaming", což je stejné pojmenování, které bylo používáno v Anglii. V posledních letech je však i tam používán termín "vojenské cvičení", aby se termíny odlišily od her.

¹⁴ SAITTA, Eleanor. It's About Time. In: *States of Play: Nordic Larp Around the World*: Sborník z konference Knutepunkt v roce 2012. Denmark: Toptryk Grafisk, 2012. s. 124.

Další kořeny larpu je možné dohledat v improvizovaném divadle, jehož počátky spadají do Atellan Farce v Římě kolem roku 391 př. n. l. V průběhu 16. – 18. století se nejnámější z nich stává Commedia dell'arte, která se hraje přímo v ulicích Říma. Commedia dell'arte je založena na pevných, ustálených charakterech postav. Existovaly typy postav, které se objevovaly v každém představení (s mírnými změnami). Všechny postavy měly vlastní masku, takže obecenstvo je hned poznalo. Herec hrál často celý život, stejnou postavu. Měl naučené vhodné repliky a zvládal její charakter. Před vystoupením se dohodla pouze jakási osnova děje (zápletka a konec), které se všichni drželi, ale samotné dialogy byly dílem herců přímo na jevišti. Představení tedy bylo spontánní a schopné pružně se přizpůsobit konkrétním reakcím diváků.¹⁵ V padesátých letech dvacátého století se forma moderního improvizovaného divadla dostává i do učicích osnov dramatické výchovy díky úsilí umělců Violy Spolinové a Keitha Johnstona.

Slavná divadelní herečka, učitelka a režisérka jménem Viola Spolin v roce 1963 publikovala knihu o divadelních hráčích. Její kniha *Improvisation for the Theater* zahrnovala více než 200 her navržených pro podporu improvizace v divadle.

Základem jsou metody založené na principu hraní rolí, bez kterých by dramatická výchova nešla uskutečnit. Jedná se o postup, při němž se člověk svou vlastní osobou stává někým nebo něčím jiným.¹⁶ V roce 1920 League of Nations clubs vytvořil ve spojených státech styl "živého hraní na hrdiny" ve formě rekreační zábavy. Ze stejného roku také pochází začátek her využívaných k psychoterapeutickým účelům nazývaných "psychodrama". Ty sice nebyly myšleny jako hra, ale pravděpodobně později ovlivnily larp hry, které se z ní vyvinuly.

Zvyšující se obliba fantasy v šedesátých letech vedla k založení Society for Creative Anachronism v roce 1966, nebo Markland Medieval Mercenary Militia založené roku 1969. Obě skupiny se věnovaly z velké části obnově starověkých dějin a kultur s mírnými prvky fantasy (na rozdíl od čistě historického pojednání používaného do té doby).

V sedmdesátých letech zvláště po vydání stolní deskové hry *Dungeons & Dragons* v roce 1974 začal larp vzkvétat na mnoha místech naprosto nezávisle.

¹⁵ Commedia dell'arte In: *Wikipedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Commedia_dell%27arte

¹⁶ VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: Grada, 2008. s. 87.

Dungeons & dragons přišel ve své době s převratnými novinkami na herním poli. Místo používání celých regimentů jako je tomu ve wargamingu se hráči zhostili role individuálních hrdinů. Hráčské skupiny o dvou a více lidech se pak zhostili hraní svých hrdinů ve fantasy světě (například ze světa J. R. R. Tolkiena nebo C. S. Lewise) a za pomoci dungeon mastera vyprávějího příběh (a zároveň sudího ve sporných situacích, připravujícího celou hru pro ostatní hráče). Hra definovala základní principy a hodnoty deskových her na hrdiny jako je například rozdělení dovedností do kategorií (síla, obratnost, inteligence) nebo základní herní rasy (člověk, elf, trpaslík, hobit). Hra se prvně rozšířila mezi hráče wargamingu a od nich mezi vysokoškolské studenty. Zaměření hry však bylo převážně na boj, dokonce neobsahovala ani pravidla pro hraní rolí, takže hráčům se časem ohrála a nedovolovala ani splynutí s postavou. Proto o tři roky později v roce 1977 vyšla nová edice pod označením Advanced Dungeons & Dragons, která dovolila hráčům více možností a zanoření do děje a splynutí s postavou.

První zaznamenanou larpovou skupinou je Dagorhir, která byla založena v roce 1977 v USA a zaměřuje se na fantasy bitvy. Po uvedení filmu Logan's Run do kin v roce 1976 se staly první larpy založené na tomto snímku součástí amerických conů. V roce 1981 vznikla skupina International Fantasy Games Society (IFGS) pojmenována podle knihy Dream Park z roku 1981, která popisovala futuristické larpy¹⁷. Roku 1982 byla na Harvardské univerzitě založena Society for Interactive Literature (později pojmenovaná pouze SIL), první zaznamenaná skupina věnující se dramatickým larpům v USA a předchůdce Live Action Roleplayers Association.¹⁸

Roku 1982 se odehrál Treasure Trap na hradě Peckforton: Tento larp je považován za první larp ve Velké Británii a ovlivnil i všechny následné britské larpy.¹⁹

Roku 1986 vydává firma Fantasy Flight Games svojí odnož hry na hrdiny z názvem Warhammer Fantasy Roleplay čerpající z, v současné době patrně nejslavnějšího světa wargamingu, Warhammer založeného v roce 1983.

¹⁷ History of the IFGS. In: *International Fantasy Gaming Society* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.ifgs.org/history.asp>

¹⁸ 25 years of Intercorn. In: *New England Interactive Literature* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.interactiveliterature.org/NEIL/25YearsOfIntercon.html>

¹⁹ Treasure Trap. In: *Peckforton Castle* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.peckfortoncastle.co.uk/the-castle>

V roce 1993 se odehrál larp Mind's Eye Theatre, založený na světě z knih nakladatelství White Wolf, který je dodnes pravidelné pořádán a považuje se za jeden z komerčně nejúspěšnějších larpů.²⁰

Do českých končin se prvně dostává RPG Dungeons & Dragons z něhož studio Altar přetvořilo českou odnož nazvanou Dračí doupě.

Koncem osmdesátých a začátkem devadesátých let dochází k prvním českým larpům navazujících tak na úplně první akce, kde se konaly pouze samostatné bitvy s příběhem, případně dvoudenní víkendové příběhy. Stoupající obliba fantasy související s reedicemi překladů děl známých fantasy autorů jako je od J. R.R. Tolkien, či Robert Ervin Howard. Prvotní larpy pořádané u nás byly z dnešního pohledu pouze živým ztvárněním tehdejších populárních her na hrdiny, ve kterých skupiny odvážlivců putovali po předem dané cestě a čelili problémům, které jim přichystali organizátoři akcí. Od roku 1995 dochází k rozmachu formátu historických bitev. Za účelem sjednocení pravidel dřeváren či železáren vzniká roku 2000 ASF Asociace Fantasy.

Prakořeny českého larpu lze sledovat patrně ve skautských hrách. Spolek Junák je založen A. B. Svojsíkem roku 1914. Roku 1925 zde vede první tábor i J. Foglar, který se kromě samotné práce s dětmi věnuje i psaní knih a komiksů. Notoricky známé příběhy Rychlých šípů či popis táborové hry z knihy Devadesátka pokračuje, zanechávají výraznou stopu v práci s mládeží dodnes.

Dalším důležitým prvkem v počátcích byla určitě trampská kultura, formována od dvacátých let s převládající romantizující estetikou divokého západu. Mladíci, kteří odjíždějících na víkendy v kostýmech traperů a jiných postav byly běžným obrázkem pátečních odpolední na městských nádražích. Trampské osady a víkendový únik do jiného světa tak skýtá jasnou paralelu s některými larpy. V osmdesátých letech se objevují další prvky, jako hnutí Branný pobyt v přírodě v nitru organizace Svazarmu, či Táborová škola Lipnice (1977 – dodnes), která byla průkopníkem zážitkové pedagogiky u nás. Mezi první české městské larpy u nás se dá považovat larp Mafie uskutečněná v 80. letech, na kterou navázal Assasins o desetiletí později, nicméně největšího rozmachu zažívá tento styl až na

²⁰ HARING, Scot. *Second Sight: The Millennium's Best Other Game and The Millennium's Most Influential Person*. USA: Pyramid, 2008. s. 22.

přelomu století, kdy pořadatelé začali kopírovat nejznámější světy jako hororový Word of Darkness, a Shadowrun.²¹ Koncem století se začaly objevovat též tzv. světy. Prvním larpem tohoto druhu byla týdenní Fraška, konaná v roce 1997 na hradě Cimburk. Výraznější rozvoj různých stylů a žánrů přišel až po roce 2000, především díky nástupu internetu jako komunikačního prostředku. Po roce 2005 začala být česká larpová scéna ovlivněná skandinávským stylem larpu měnícím některé tehdejší české konvence a byl též sepsán Manifest M6, kterým jeho signatáři tyto nové myšlenky zastřešili. V roce 2006 se konal první ročník festivalu Larpvíkend pořádaný občanským sdružením Court of Moravia, který ovlivnil larpovou scénu komorními larpy vymaňujícími se z žánrové svázanosti. Po vzoru severské konference Knutepunkt, která se poprvé uskutečnila v roce 2004, se od roku 2008 koná česká larpová konference Odraz. Nadace pro larp beta byla iniciativa, která vznikla v roce 2010 a měla za úkol finančně podpořit vznik nových larpů.²²

²¹ Larp v ČR. In: *Moravian larp* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://moravianlarp.cz/larp/larp-v-cr/>

²² Larp. In: *Moravian larp* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://moravianlarp.cz/larp/>

1.3 Styly larpu

Díky tomu, že larp může čerpat z jakéhokoliv tématu, povídky, filmu, historické události, nebo seriálu, jsou i styly larpů velice druhově rozmanité se svými individuálními náměty, charaktery, žánry, pravidly, prostředím nebo jinými specifiky.

Adventure vs. Combat – základní dělení larpů používaného zejména v USA, dělí se na dobrodružství (adventure) a boj (combat). Dobrodružné larp se zaměřují na příběh a interakci s ostatními charaktery, jejichž součástí může být i boj. Jsou obdobou družinovek, které se pořádají i u nás.

Arthaus – kategorie larpů, které je nejvíce rozšířená v severských zemích, kde se larp postupně vyvíjel od 80. let 20. století. Svým žánrovým zaměřením, přístupem k hraní role a celkovým vyzněním se však od hlavního proudu liší: hry jsou zasazeny do reálného prostředí, nevyskytují se zde žádné nepřirozené či smyšlené postavy a vyhýbají se všem fantasy, sci-fi, history světům či námětům; do této formy přešly všechny hlavní principy larpu jako hry, tedy zejména důraz na rolové hraní, znamená to, že každý ze zúčastněných hráčů má dopředu sestavenou postavu, charakter, podle kterého potom jedná;²³ ve hrách jsou často zahrnuta různá morální, sociální či politická témata; experimentování je u nich téměř povinnost, arthausový larp chce přilákat hráče svou odlišností; využívají jiných forem – divadlo, psychodrama, performance či interaktivní tvorbu příběhu.²⁴

Business larp – v poslední době se do českých končin dostává i larp určený pro zlepšování soft skills a trénování krizových situací pro manažery, či celé pracovní týmy. Takové skupiny jsou několik hodin vystaveny stresovým situacím, se kterými si musí poradit. Týmy jsou například vystaveny stresu posádky v potápěčské ponorce, nebo se stylizují do šéfa v kuchyni, kde v rámci připraveného příběhu řeší rozličné, často netradiční situace a jsou tak vystaveni nutnosti jednání pod tlakem, ve stresu, či potřebě

²³ ZMEŠKALOVÁ, Petra. *Pokus o kontextualizaci současného kulturně společenského fenoménu larp*. Brno, 2008. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy. Vedoucí bakalářské práce Viktor Pantůček.

²⁴ Arthaus. In: *Larpedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/Arthaus>

argumentace.²⁵ Skupiny jsou průběžně sledovány odbornými lektory a po ukončení simulací vyhodnoceny formou zpětné vazby.

Crossover – larpy, které jsou nezařaditelné do specifické kategorie a prolínají se všemi, jsou zvány Crossover. V českých podmínkách je to především klasická táborová hra, u nás zřejmě zavedená Jaroslavem Foglarem (resp. skauty kolem něj) v meziválečném období. Systematičtěji se jí věnoval až Miloš Zapletal a jeho následníci. Posilování prvků role playing a oslabování prvků ryze vzdělávacích dalo vzniknout ryze česká formě „světa“. Programové ndrzení se role v pozdějším českém larpu může být rysem přejatým právě z táborových her. Hráči podle potřeby (nudy, aktivity atd.) volně přepínají z herního módu do neherního. Zejména na severu se tento styl hraní/účasti posuzuje velmi negativně a je označován jako styl střední Evropy (z čehož lze usoudit, že v Polsku se vyskytuje podobný nešvar).²⁶ Na rozdíl od Arthasu, populárním ve skandinávských zemích, kde je kladen především důraz na improvizaci, jsou larpy pořádané v českých zemích taženy určitým lineárním prvkem v ději.

Divadelní larp – divadelní larp patří mezi směry, které jsou na začátku nového tisíciletí vnímány jako objevující a inovační a které jsou schopny zvyšovat kvalitu larpu obecně, přestože jde o již klasickou vývojovou větev, jejíž kořeny sahají hluboko do historie v podobě rituálních her, či maškarních bálů.²⁷ Divadelní Larp je forma bezkontaktního hraní rolových her (bez boje). Účastníci dostanou na začátku jednu z vytvořených rolí, kterou hrají po celou dobu hry (kostýmy jsou většinou volitelné). Každá postava má vytvořené svoje vlastní pozadí, schopnosti a cíle. Hráči se musí sami rozhodovat, jak se bude jejich postava vyvíjet, jak bude rozhodovat v situacích, ve kterých se objeví a které budou mít vliv na průběh hry. Na rozdíl od bojových her je zde kladen důraz hlavně na komunikaci mezi hráči, a nejsou tu vyžadovány žádné zbraně ani fyzický kontakt.

Družinovka – skupiny 4 – 5 hráčů (v tomto formátu převážně dětí), které ve skupině prochází předpřipraveným lineárním příběhem na předem určené trase, kde pro ně

²⁵ Business larp. In: Court of Moravia [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://www.courtofmoravia.com/business_larp/business-larp-rozvoj/

²⁶ Crossover. In: *Larpedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/Crossover>

²⁷ Divadelní larp. In: *Larpedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Divadeln%C3%AD_larp

organizátoři připravili různé interaktivní úkoly, hádanky a výzvy. Na začátku děje se skupina dobrodruhů seznámí s dějem, a jsou vyzváni k vytvoření postav. Posléze jsou vypuštěni do herního prostoru, kde na ně v předem vytvořených stanovištích čekají většinou zkušenější hráči (většinou starší), kteří je vedou dalším lineárním dějem a posunují je dále. Časově je tento druh larpu velice náročný na přípravu.

Freeform – freeform je odnož rolových her, která vznikla z tradičních RPG her tím, že odstranila používání tradičních prvků takových her a obvyklé herní mechaniky (většinou kostky a game master). V severském larpu je tento termín obvykle používán ke hrám pořádaným na místních festivalech ve Švédsku a Dánsku. Takový freeform larp je pak chápán jako hra, kde hráči své postavy mohou hrát pouze v určených prostorách (většinou ve stejné místnosti). Obvykle se takových her účastní 3 – 8 hráčů. Hráče provádí příběhem vypravěč podle vytvořeného scénáře od scény ke scéně.

Hraní osudů (Fate play) – hra interpretována a transformována tak, aby každý účastník během jednání naplnil svůj předem daný osud, a blíží se tak klasickému, resp. improvizovanému divadlu. Pavučina osudů předkládá hráči dějové momenty, či podrobnější popis celého děje, který má hráč uvést do hry v patřičný okamžik, příp. ve spolupráci s dalšími postavami (např. i smrt své postavy). Tento "osud" má přidělen každý účastník. Obvykle jde o jasně napsané spouštěče děje, které jsou součástí hráčovy role, jako například: "Pokud uvidíš černou kočku, přiznáš se z vykradení banky nejbližší osobě". Touto cestou se organizátoři snaží především předurčit posloupnosti některých událostí, které se v průběhu hry přihodí. Larповý příběh je většinou složen s jednotlivých úkolů, nebo scén, které mohou vypadat následovně: "Můžeš pomstít smrt svého bratra. Víš, že vrah měl na levé ruce velkou jizvu." Pokud bude nalezen hráč, s velkou jizvu na levé ruce, scéna končí jeho vraždou, smrt tvého bratra byla potrestána. Jednotlivé scény mohou být propojeny v ucelený příběh (vrah se ukáže být velitelem válečnického kmene, které by jeho zabití popudilo k provedení akcí vůči tvému kmeni). Tyto jednotlivé úkoly (scény) zajišťují dramatickosti situací a provádí hráče skrz vytvořený příběh, stejně povzbuzují hráče ve snaze o jejich vyřešení. Výhoda klasického larpu nad hraním osudů je vysoká volnost, kterou má během řešení jednotlivých úkolů. Nevýhodou tohoto principu je eliminace tajemství, taktického myšlení a nemožnosti hledání řešení, které výrazně narušuje herectví. Hraní osudů je na druhou stranu definováno požadavky, nikoliv cíly. Osud může být definován například následovně: "Zamilujete se do ženy, která vás bude nazývat "Človíček". Během třetího dne vyzvete jejího manžela na souboj následující den

ráno. V tomto duelu prohrajete a zemřete.” Příběh nedává smysl, dokud nezjistíte, že zmiňovaná žena je bohyně Hera, která bylo uloženo, aby Vás oslovovala “človíček”. Hera je manželkou Dia, hlavou řeckého panteonu. Nyní až vidíme, že jde o typické řecké drama. Kromě předem definovaného osudu může hráč volně improvizovat ve svém chování, ve svých činech a může i vytvořit svůj vlastní charakter jako i účinky, které na něj bude mít jeho osud. Existuje však několik základních pravidel, jak se chovat, aby nebyl změněn připravený osud ostatních hráčů. Obvykle je zakázáno zabíjení nebo sňatek mimo těch popsaných osudem. Individuální osud je základním stavebním kamenem fateplay. Různé osudy se během příběhu slívají do jednoho děje (včetně osudů Hery a Dia) a různé děje se splétají do velké pavučiny osudu. Pavučina osudu je připravována mistrem hry, který ji definuje jednotlivými osudy, a na které je zároveň minimum požadovaných znalostí pro jednotlivé hráče.²⁸

Interaktivní drama – jednotliví herci v interaktivním dramatu neznají ze začátku řešení situace, před kterou jsou postaveni, dokud nepřijdou na to, jak děj dále postupuje. Obvykle se do děje zabuduje sled specifických událostí, které musí analyzovat a rozlousknout, nežli přijde konec připravené hry (nicméně jak přijdou k výsledkům jejich bádání, může být velice odlišné od autorova záměru). Scénáře takových her jsou často velmi detailní – většinou písemné.²⁹

Komorní larp – menší larp učený pro menší počet účastníků (4 – 20), který netrvá více než pár hodin a který se odehrává většinou na malém uzavřeném prostoru – většinou v jedné či dvou místnostech. Postavy v nich bývají předem vyprofilovány, rovněž i vztahy mezi postavami jsou dány již na začátku. V těchto hrách jsou potlačeny fyzické bitvy a veškerý posun v ději je řešen formou nenásilné komunikace. Většina takových her je pojata formou debaty, kde je potřeba vyřešit předem daný problém, nebo navozenou situaci.³⁰ Jelikož je komorní larp u nás velice rozšířen, na následujících příkladech jsem sepsala tři příklady her z mnoha, které se u nás hrají:

²⁸ The play of fates. In: *Amor Fati* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://fate.laiv.org/fate/en_fate_ef.htm

²⁹ PHILLIPS, Brian David. *Critical and theoretical perspectives on interactive drama* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.interactivedramas.info/papers/phillipscritical.pdf>

³⁰ Chamber larp. In: *Nordic larp* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://nordiclarp.org/wiki/Chamber_Larp

Bodlák – dvě významné rodiny ze sousedících vesnic hodlají spojit svou moc prostřednictvím sňatku svých dětí. Nebo to tak alespoň má navenek vypadat. Pod povrchem bublá mnoho skrytých nenávistí a historických křivd, které mohou chystanou svatbu zhatit. V rámci Bodláku bude probíhat předsvatební hostina, které se budou účastnit členové obou rodin a některé další významné postavy obou vesnic. Vaše jednání v průběhu hry rozhodne o tom, zda ke svatbě nakonec dojde, a pokud ano, kdo si vlastně bude brát koho. V rolích se potkáte s láskou, stejně jako nenávistí. Spácháte zločin nebo se stanete jeho obětí nebo obojí zároveň. Možná, že se budete i bát věcí, které se budou odehrávat. Budete se potkávat s netolerancí k odchylkám stejně jako s upřímnou snahou pomoci.³¹

Příběhy hříchu – larp pro šest žen. Odehrává se prostřednictvím skriptovaných scén (tzv. československý jeep), hráčky se ale na příběhu podílejí v tom, jak jej vypráví a interpretují. Larp je převážně imerzní a využívá odlišných dramatických prostředků. Je vhodný pro starší hráčky, kterým nevadí těžká témata.³²

Versus Bůh – americký senátor Ernie Chambers podal v roce 2007 právní žalobu na Boha za to, že úmyslně trápí lidstvo. Larp téma božího vlivu na lidský život dále rozvádí. Formou fiktivního soudního sporu hledá odpověď na otázku, zda lidé raději přijmou odpovědnost za své činy, nebo svalí veškerou vinu na boha, pokud budou mít takovou možnost.³³

Kostýmní larp – okrajový typ crossover hry, který klade důraz především na atmosféru se zvláštním ohledem na dokonalost kostýmu, který do značné míry určuje postavu.³⁴

Living fantasy – směr larpu, který klade důraz především na vhodné používání kostýmu a rekvizit. Snaží se omezovat používání soudobých částí oblečení v různých historických či fantasy hrách, kam nepatří.

³¹ Bodlák. In: *Hraj larp* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://hrajlarp.cz/game/detail?gameId=119>

³² Příběhy hříchu. In: *Hraj larp* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://hrajlarp.cz/game/detail?gameId=122>

³³ Versus bůh. In: *Larp jako dárek* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://larpjakodarek.cz/komorni-larpy/versus-buh/>

³⁴ Kostýmní larp. In: *Larpedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Kost%C3%BDmn%C3%AD_larp

Městské larp – městské larp si pro svůj děj vybírají jako svou hlavní kulisu zastavěné části měst či vesnic. Z lokalit jsou nejvíce využívány zejména historická centra, náměstí, a nebo naopak vybydlené oblasti, staré tovární komplexy, opuštěné budovy apod. Město je sice hlavní součástí prostředí, nicméně mnohdy se neomezuje pouze na něj. Doba hraní jednotlivých městských larpů se většinou pohybuje od několika dnů po několik měsíců a tím pádem klade větší důraz na nároky pro jednotlivé hráče či organizátory. Počet účastníků jednotlivých larpů, může být velice variabilní, od několika desítek až po několik stovek. Mezi první české larp u nás se dá považovat larp Mafie, uskutečněná v 80. letech, na kterou navázal Assasins o desetiletí později, nicméně největšího rozmachu zažívá tento styl až na přelomu století, kdy pořadatelé začali kopírovat nejznámější světy jako hororový Word of Darkness a Shadowrun. Tehdejší uskutečněné hry byly z časových požadavků na hráče zkráceny pouze na víkendové akce, některé byly hrány pouze jeden či několik večerů. Existují však i výjimky v podobě larpu Undertownu a VUMLu, které trvaly týden, Písecký “by Night” trval týden a například “Changeling the Dreaming” dokonce 14 dní. Najdeme zde ale i akce několikaměsíční či dokonce celoroční – “Masquerade” (v letech 2004 až 2005) nebo Dies Irae, pořádané v Praze.³⁵ Hráči jsou často rozděleni do jednotlivých znesvářených klanů, které bojují o nadvládu nad městem. Spory se řeší pomocí hrubé síly (například mečem) a hráči jsou oblečeni podle doby, či stylu, ve kterém se pořádaný larp odehrává. Není tedy výjimkou, když během procházky po městě na Náměstí Svobody v Brně minete ve večerních hodinách skupinu mladších dobrodruhů oblečených v černých pláštích s katanami před rameno.

Pervazivní hra – za pervazivní se označuje takové hraní, které se vymaňuje z izolace a proniká do běžné "všudypřítomnosti" a narušuje tak obvyklé rámce času, prostoru a hráčů. Nejčastěji jsou takto označovány hry, které působí na dění mimo sebe (většinou na nehráče) ať už přímo (interakcí díky neostré hranici mezi hráčem a nehráčem), nebo nepřímo (změnami skutečného prostředí – modifikace webových stránek, městského mobiliáře apod.).³⁶

³⁵ Larp v ČR. In: Moravian larp [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://moravianlarp.cz/larp/larp-v-cr/>

³⁶ Pervazivní hra. In: *Larpedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Pervazivn%C3%AD_hra

Světy – světy jsou patrně jeden z nejhranějších a nejznámějších larpů. Oproti bitvám obsahují více různorodých rolí a trvají delší dobu (většinou několik dnů či týdnů), nicméně jednotlivé bitvy jsou často součástí řešení sporů ve fiktivních světech. V dnešní době se konceptu světů ujaly i některé tábory, které využívají jejich konceptu po celou dobu. Námětem jsou většinou nejznámější fantasy, sci-fi, western, či hororové světy a stejně tak variabilní je i počet účastníků (20 – 200). Díky delší době trvání a náročnějším pravidlům většině pořádaných larpů předchází dlouhá a důkladná příprava. Pravidla jednotlivých pořádaných larpů se také od sebe diametrálně odlišuje, můžete tedy najít pravidla dlouhá několik stránek textu, ale i pravidla zmenšená na několik odstavců či skoro žádná. Některé světy (většinou ty, které jsou pořádány delší dobu) mají nepřetržitou herní dobu. Takový účastník potom může být po celou dobu hraní kdykoliv přepaden během spánku a “zabit”, jiné mají naproti tomu pevně vydefinovanou dobu hraní. Účastníci fantasy larpů se tak mohou podle vybraného larpu naplno ponořit do svého světa a skrz svojí postavu zasahovat do jeho děje. Často se tak potkáme s politikařením ve fiktivním království, či plánování vražd členů královských rodin. Pro jiné je zase smyslem takových larpů poklidný život kováře, kuchtyka královské rodiny, či strážce královského pokladu.

Válečná hra (bitva) – hry založené na simulaci souboje či boje. Do této kategorie lze zařadit i rekonstrukce historických bitev jako je například bitva u Slavkova nebo bitva u Ořechova. Další odnoží bitev jsou rekonstrukce fantasy nebo sci-fi bitev: bitva o Helmův žleb nebo například bitva pěti armád. V larpovém světě se rozlišují bitvy podle materiálu použitého na výrobu chladných zbraní, které se bitvy účastní. Jsou to dřevárny nebo železárny. Jednotlivé bitvy bývají často propojeny do válečných tažení. U fantasy bitev je běžné, že se do boje kromě bojovníků s meči a luky zapojují i mágové či léčitelé, které mají pro vykonávání svých magických schopností předem nadefinovaná pravidla. Bitva začíná rozdělením do jednotlivých týmů. Ty se většinou vyhláší přes různá webová fóra měsíce dopředu, aby byly obě strany co možná nejvíce silově vyrovnány. Po příjezdu na předem definované místo, kde se bitva uskuteční je hráčům, po tom co se ustrojí do svých kostýmů nebo brnění zkontrolována výzbroj, aby nedošlo během prudkých potyček ke zranění některého z účinkujících. Podle výzbroje a brnění je hráčům rozdan počet životů. Posléze dojde k rozdělení do jednotlivých družstev či bojových skupin. Během boje je jejich počet životů snižován podle toho kde utrpěli zranění (hlava je většinou hodnocena největším počtem ztráty životů), nicméně i zde jsou předem dána pravidla, která eliminují pozdější možná zranění.

Záhada vraždy - jde o žánr hry, ve které je ústředním motivem kriminální případ, nejčastěji právě vražda s nádechem tajemna, který je potřeba vyřešit. Prapůvod žánru sahá přinejmenším do doby viktoriánské Anglie devatenáctého století, kdy tato zábava dosáhla významného rozmachu. Příslušníci vyšší střední třídy se scházeli na některém z rodinných sídel, kde jim byly přiděleny role v zinscenované vraždě. V původní podobě se jednalo spíše o zábavné divadelní představení. Z dnešního pohledu bychom za hráče označili zpravidla pouze vyšetřovatele, ostatní účastníky pak spíše za non-player character. Žánr stále žije jak v téměř nezměněné formě, tak i jako součást mnoha jiných typů larpu. Se svým malým počtem hráčů (zpravidla do dvaceti) je tedy nejznámější a nejrozšířenější formou tzv. komorního larpu.³⁷

³⁷ Záhada vraždy. In: *Larpedie* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Z%C3%A1hada_vra%C5%BEdy

2 LARP SYSTÉM

Brněnské občanské sdružení Court of Moravia od roku 2008 pořádá, mimo jiné, pravidelně "hru na totalitu". Jde o larp pro dospělé jedince zasazený do doby totality a je tak možné si zažít totalitu naživo. Hra je uzpůsobena pro přibližně padesát hráčů rozdílného věku, odlišných názorů i povolání. Každý si tak může vyzkoušet, zda nebo jak rychle se přizpůsobí totalitnímu systému. Během celého průběhu hry je nutný dohled organizátorů, aby nedošlo k agresivnímu jednání hráčů, protože sama hra je pro zúčastněné velmi emotivní a psychicky náročná.

„Bud'te poslušní a budete šťastní. Ale musíte se přizpůsobit Systému. Jeho zákonům, pravidlům a zvyklostem. Ať se vám líbí nebo ne. Přestáváte být svobodnými lidmi. Za svou svobodu vyměníte kázeň a přiměřenou odměnu.“³⁸

Hráči se sejdou v opuštěném rekreačním středisku uprostřed lesa. Každý si vybere svoji roli, která má danou minulost a svůj příběh. Několik organizátorů má roli pevně přidělenou, aby mohli ovlivňovat děj. Hráči je manipulováno a jsou stavěni do extrémních situací, na které musí reagovat.

Na projektu Systém bych ráda demonstrovala, jak takový konkrétní larp probíhá.

³⁸ 5 pravidel [film]. Režie Vavřinec Menšl. Česká republika, Pegasfilm, 2013.

2.1 Herní prostředí a pravidla hry

Každý larp je zasazen do nějaké doby a prostředí. V Systému je to doba totality. Celý děj se odehrává v opuštěném rekreačním středisku, které bude pro tento larp představovat malou vesnici, vybudovaném právě v této době. Uprostřed leží hlavní budova, která ve hře slouží jako kulturní středisko a společná jídelna. Kolem ní jsou soustředěny malé zděné domky, které slouží jako domovy pro hráče, kteří budou hrát role běžných, spořádaných občanů. Dále pak navazují řady malých dřevěných chatek, které se promění v ubikace imigrantů čekajících na začlenění do společnosti — takzvaných pomocných pracovníků. Larp probíhá celý víkend a začíná v pátek dopoledne, končí potom v neděli po obědě. Před začátkem samotného larpu probíhají tzv. dílny, kde se všech účastníků ujmou lektoři, kteří hráčům vysvětlí pravidla, fungování Systému a dotvoří s účastníky role postav, které budou hráči ztvárňovat. Larp je určen i pro začátečníky, není nutné mít předchozí zkušenosti.

Každý hráč ještě před příjezdem do rekreačního střediska obdrží text, který osvětluje, v jakém prostředí se děj odehrává a důležité informace pro hru:³⁹

Děj Systému se odehrává v imaginární zemi, v době, která odpovídá té současné. Země leží v Evropě a je pojmenovaná Stát. Tento Stát na jihu sousedí se zeměmi tzv. Jižního bloku. Jsou to státy s nižší sociální a ekonomickou úrovní, kde také probíhají povstání a války. Největší potíž Státu jsou přistěhovalci. Války, hlad a nejistota vyhánějí z Jižního bloku spoustu uprchlíků, kteří se přes hranice dostávají do Státu, kde potom žádají o azyl. Sociální systém Státu ale takový přísun přistěhovalců nezvládá. V přeplněných utečeneckých táborech se šíří nemoci, roste zde kriminalita a ve státním rozpočtu chybějí peníze na jejich provoz. Tento stav je neúnosný. Zareagovala na něj Humanitní strana se svým programem podporujícím řešení problém přistěhovalců. Snadno tak získala hlasy voličů a volby s velkou převahou vyhrála. Poté nastaly velké změny, které se týkaly uzavření hranic kvůli zabránění přísunu dalších přistěhovalců a zrušení imigračních táborů. Imigranti začali být rozmisťováni do všech obcí Státu, tak Stát docílil toho, že se zpřetrhaly nechtěné sociální vazby zločinné skupiny, které vznikaly v táborech. Větší rodiny byly rozděleny, ty menší byly ponechány pohromadě.

³⁹ Projekt Systém. In: *Projekt Systém* [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.projekt-system.cz/files/system-prostredi.pdf>

Pro přistěhovalce byla vytvořena pracovní místa, což byl hlavně úklid nebo jiná jednoduchá práce. Za tuto práci byli odměňováni pouze minimální mzdou. Stát imigrantům pomáhal se začleňováním a zajišťoval jim vzdělání. Jakákoliv neposlušnost ze strany přistěhovalců byla tvrdě trestána okamžitou deportací. Oficiální název této skupiny byl pomocný pracovník (PP).

Aby pomocný pracovník obdržel status občana, musel odpracovat 7 – 10 let a naučit se fungování zdejší společnosti a osvojit si kulturně-ideologickou výchovu a přijmout její hodnoty, být tedy asimilován. Pokud byl PP udělen status občana, mohl se přestěhovat a jiné místo, přijmout jiné jméno a začít nový život. Takhle bylo zajištěno, že nebude diskriminován.

Lidé žijí převážně v malých obcích, z pohledu Státu je tak snazší kontrolovatelnost a vyšší bezpečnost než ve velkých městech. V každé obci žije malá komunita imigrantů a tu místní přizpůsobují svému stylu života. Z pomocných pracovníků, kteří žádají o azyl, jsou vybráni nejlepší a těm je dovoleno zůstat ve Státě, pracovat a pokusit se integrovat. Občanství dostane průměrně jeden imigrant z deseti, ostatní jsou deportováni zpět do východního bloku.

V jedné takové vesnici jménem Hranice se bude odehrávat i tento larp. Velikým svátkem Státu je tzv. Den rovnosti, který oslavuje konec krize s přistěhovalci.

Starosta stojí v čele vesnice a řídí její chod a má k dispozici pět funkcionářů. Na starostu obce a funkcionáře dohlíží komisař, což je zmocněnec Strany. Kontroluje, zda vesnice funguje v souladu se Systémem. Komisaři jsou velice obávaní, protože mají velké pravomoci a mohou dokonce odvolat starostu obce i funkcionáře.

Základní i středoškolské vzdělávání se sloučilo do uceleného výukového bloku, tzv. občanské školy, která trvá do studentových dvaceti let. Poté je podle studentových výsledků buď povoleno, aby šel na vysokou školu, nebo je mu vybráno pracovní uplatnění. Zakončení občanské školy je završeno občanským slibem, skládaným při oslavách Dne rovnosti.

Obyvatelé Systému se dělí na občany (mají všechna práva), studenty (nemohou mít děti a vstoupit do Strany) a PP (nemohou mít děti, vstoupit do Strany a volně se stěhovat). Zákony, které musí všichni respektovat, jsou shrnuty v pěti hlavních zásadách občanství, které je nutné znát:

Občan se svou prací zasazuje o rozvoj vesnice – práce je povinná, stát práci přiděluje.

Občan podporuje kulturu a tradice – každý občan musí podporovat jednotnou kulturu Systému – hudba, oblékání, tradice. Kultura, kterou udržují PP, u nich musí být postupně odstraněna.

Občan žije zdravě a odpovědně plánuje potomky – drogy a tabák jsou zcela zakázány, PP mají navíc zakázán alkohol. Těhotenství je dovoleno pouze plánované.

Občan vede šťastný rodinný život – existují úřady, které mají právo řešit soukromé rodinné problémy.

Občan jde příkladem pomocným pracovníkům – občan může s PP komunikovat, ale má zakázáno jakkoli narušovat jejich integrační proces, na příklad sdělováním vlastních neoficiálních názorů.

Méně závažné prohřešky proti výše uvedeným zásadám vyšetřuje strážník a o trestu potom rozhodne starosta. Pokud obviněný s trestem nesouhlasí nebo je zločin vážnějšího charakteru, přijede do vesnice vyšetřovatel z Ministerstva bezpečnosti, který případ vyřeší. Potrestání při spáchání lehčího prohřešku jako je rvačka, opilost nebo vandalství, se uděluje ve formě několika týdnů veřejně prospěšných prací. Při spáchání těžšího zločinu se uděluje několikaleté odnětí občanských práv a zařazení mezi PP, a to např. při zabití nebo obecném ohrožení. Recidiva může být potrestána až trvalým odnětím občanských práv. Ty nejtěžší trestné činy jako je vražda, loupež nebo znásilnění jsou odsouzení trestání doživotním odnětím svobody.

Mladé dívky musí brát antikoncepci od 15 let, pokud i přesto otěhotní, je jim těhotenství uměle přesušeno. Od 20 let mohou mladé páry žádat o povolení mateřství. Šance je ale malá, pokud nejsou oddáni. Páry projdou sérií pohovorů a testů, zda jsou na tuto roli připraveni, pokud ano, je jim dítě povoleno.

2.2 Postava hráče a role

Předtím tedy, ještě než hra začne, si účastníci mohou vybrat ze tří možností, kým se chtějí stát. A to buď studentem, pomocným pracovníkem nebo jedním z běžných občanů, kteří určují chod vesnice. Běžní občané mají volební právo a mohou tak něco ovlivnit či o něčem rozhodovat, naproti tomu studenti volební právo ještě nemají a teprve se na budoucí život připravují. Pomocní pracovníci jsou imigrati, můžeme říci, že jde o občany druhé kategorie, kteří chtějí žádat o občanství. Systém samozřejmě velmi pečlivě vybírá, jestli jim umožní stát se řádným občanem nebo je pošle zpátky do východního bloku.

Pro znázornění různých činností, například rvačky či nějakého milostného projevu jsou pro potřeby hry určeny gesta, kterými je možno jednotlivé činnosti znázorňovat. Například líbání se projeví hlazením dlaní, intimnější mazlení hlazením předloktí a samotný sexuální styk hlazením ramene.

Každý hráč dostane podle své role přidělený oděv. Řádní občané dostanou šedý, který znázorňuje, že Systém nechce, aby se kdokoliv odlišoval, vyčníval nebo jakkoliv vybočoval. Studenti mají červené svetry a pomocní pracovníci zelené pracovní overaly. Organizátoři pro snadnou rozpoznatelnost nosí během hry oranžová trička.

Ve filmu 5 pravidel můžeme vidět především dvě zápletky. Jednou z nich je nepřipustný milostný vztah mezi Julií a Romanem. Už z jejich jmen můžeme odušit odkaz k Shakespearovu dramatu Romeo a Julie. Julie je pomocná pracovníce pracující jako uklízečka rodičů Romana, která by se ráda stala řádnou občankou Hranic a žádá o přijetí. Roman je studentem a čeká ho přijetí mezi dospělými, řádnými občany. Jejich milostný poměr ale odhalí komisař. Nastane vyslýchání a nátlak na Romana, aby podepsal protokol, že byl Julií sveden a usvědčil ji. Roman nejprve pod silným nátlakem a strachem ze své vlastní budoucnosti protokol podepíše, později ale vše odvolá. Už je ale pozdě a Julie je postavena před lidový soud. V závěru je odsouzena k deportaci do východního bloku.

Současně probíhá konflikt jednoho ze studentů, který je synem starosty obce, s ostatními kvůli puštění nepovolené hudební nahrávky. Všichni jsou vyslýcháni a nuceni k tomu, aby prozradili, kdo nahrávku pustil. Viník je odhalen a také postaven před soud. Verdikt je stejný jako u Julie – deportace do východního bloku. Starosta, otec studenta, který pustil hudbu, se hroutí. Situace je velmi vypjatá.

Protože právě probíhají oslavy Dne rovnosti, všichni jsou nuceni “slavit“ i když starosta právě přišel o syna a Roman o Julii.

Každá postava má svůj příběh, který si musí hráč prostudovat a snažit se s rolí splynout. Podle reakcí některých hráčů se zanedlouho účastník oprostí od reality a samotná hra jej pohltí a svoji roli hraje tak, jako by byla opravdová, realistická. Velký vliv na splynutí s rolí mají samozřejmě kostýmy, dobové prostředí a rekvizity. Dějová linka je načrtnuta organizátory a směřování děje je jimi ovlivňováno, jak ale zareaguje jedinec na danou situaci či konflikt, už je na každém. Proto je každá hra individuální a neopakovatelná.

3 LARP A JEHO VÝCHOVNÝ A VZDĚLÁVACÍ VLIV

Volný čas můžeme chápat jako opak doby nutné práce a povinností a doby nutné k reprodukci sil.⁴⁰ Je to doba, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přináší nám pocit uspokojení a uvolnění.⁴¹

Ve volném čase si jedinec svobodně vybírá, čím se bude zabývat nebo jaké aktivity bude vykonávat podle toho, co konkrétně ho uspokojuje či přináší radost.

Pávková uvádí čtyři základní funkce volného času: výchovně vzdělávací funkce, zdravotní funkce, sociální funkce a funkce preventivní.

Výchovně-vzdělávací funkce - prostřednictvím této funkce je při volnočasových aktivitách kladen důraz na kultivaci člověka, jeho usměrňování a uspokojování jeho zájmů a potřeb a hlavně na formování žádoucích postojů a morálních vlastností. Skrze zájmovou činnost a pestré aktivity se děti a mládež může realizovat, skrze hry získávají nové vědomosti a dovednosti a dochází tak k rozvoji poznávacích procesů. Díky volnočasovým aktivitám se děti a mládež učí přiměřeně hodnotit sebe sama, i ve vztahu k ostatním, vytváří si vlastní názor na svět a život obecně a mají tak možnost budovat zdravě sebevědomou bytost.⁴²

Zdravotní funkce – tato funkce je důležitá hlavně tím, že díky ní mají děti a mládež možnost vytvořit a seznámit se, se zdravým životním stylem. Pomáhá jim pochopit, že po splnění práce a povinností přichází zasloužený odpočinkový čas, kdy je volba aktivity jen na nich. Je důležité střídat aktivity duševního a tělesného charakteru. Vždyť jedinec pracující duševně si často odpočine nejlépe manuální či sportovní činností a zase naopak. Jedinec pracující manuálně relaxuje při činnostech, které postrádají tuto manuální či sportovní stránku. Děti bychom měli podněcovat k tomu, aby volný čas trávili na čerstvém vzduchu, v přírodě a vyvážili tak dobu ve školních lavicích.

Sociální funkce – sociální funkce je velmi důležitou z hlediska rozvoje dítěte a vytváření vztahů s vrstevníky a z hlediska rozvoje komunikačních schopností. Je zde možnost také stírat rozdíly mezi dětmi, které pocházejí z rozdílných rodin s odlišnými

⁴⁰ PRŮCHA, Jan a kol. *Pedagogický slovník*. 4. Vyd. Praha: Portál, 2003. s. 274.

⁴¹ PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. *Pedagogika volného času*. 4. vyd. Praha: Portál, 2008, s. 13.

⁴² PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. *Pedagogika volného času*. 4. vyd. Praha: Portál, 2008, s. 13.

materiálními i psychologickými podmínkami v rodinách. Součástí této funkce je také seznamování s pravidly společenského chování.⁴³

Preventivní funkce – tato funkce klade důraz na prevenci sociálně-patologických jevů. Sem můžeme zařadit: drogovou závislost, alkoholismus, kouření, kriminalitu a delikvenci, virtuální drogy – počítače, televize, video, patologické hráčství – gambling, záškoláctví, šikanování, vandalismus a jiné formy násilného chování, xenofobie, rasismus a intolerance.⁴⁴

Pro mnoho dětí a mládeže může být problémem to, že mají přebytek volného času. Rodiče pracují do večerních hodin a děti jsou tak bez dozoru, neví co si počít a začínají se nudit. To může vést k rizikovému chování.⁴⁵

Kontrastem k neschopnosti smysluplně trávit volný čas je nedostatek volného času. Jedinci tak schází prostor pro regeneraci a odpočinek, čímž se dostáváme zpět ke zdravotní funkci, která poukazuje na důležitost volného času pro regeneraci a rozvoj osobních zájmů.⁴⁶

V současné době je velkým problémem spojeným s trávením volného času jeho konzumnost. To znamená, že se do pozadí dostává rozvoj jedince, jeho prožitek, kvalita a hloubka sociálních vztahů. Vznikají tak povrchní vztahy často zprostředkované sociálními sítěmi.⁴⁷ Děti a mládež tráví svůj volný čas u počítače na internetu na různých sociálních sítích jako je Facebook, Twitter nebo Myspace. Děti by měly pochopit, že osobní kontakt nic nenahradí a že kvalitně strávený čas venku, v přírodě, při sportu a hrách se svými vrstevníky a kamarády je pro jejich rozvoj a budování zdravé a přiměřeně sebevědomé bytosti je nezbytné.

⁴³ PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. *Pedagogika volného času*. 4. vyd. Praha: Portál, 2008, s. 13.

⁴⁴ KAPLÁNEK, Michal a kol. *Čas volnosti – čas výchovy: Pedagogické úvahy o volném čase*. Praha: Portál, 2012, s. 54 – 55.

⁴⁵ SPOUSTA, Vladimír. *Proměny funkcí volného času v závislosti na věku*. s. 47. In ČECH, Tomáš (ed.) *Výchova a volný čas 2*. Brno: MSD, 2007, s. 47-50.

⁴⁶ KAPLÁNEK, Michal a kol. *Čas volnosti – čas výchovy: Pedagogické úvahy o volném čase*. Praha: Portál, 2012, s. 54 – 55.

⁴⁷ KAPLÁNEK, Michal a kol. *Čas volnosti – čas výchovy: Pedagogické úvahy o volném čase*. Praha: Portál, 2012, s. 54 – 55.

Bílá kniha, oficiální vzdělávací dokument,⁴⁸ tyto čtyři funkce doplňuje ještě o *funkci kulturní*. Huizinga⁴⁹ ve své knize předkládá myšlenku, že hra je již kultuře předem dána, že tu byla před kulturou a že kulturu spíš doprovází. Kulturní život má charakter hry a všechno lidské konání je hrou protkáno.⁵⁰

⁴⁸ *Národní program rozvoje vzdělávání v České republice, Bílá kniha* [online]. [cit. 2015-01-12] 2001, s. 54. Dostupné z: <http://aplikace.msmt.cz/pdf/bilakniha.pdf>

⁴⁹ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 11

⁵⁰ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 12

3.1 Larp jako výchovný prostředek

Dle Pávkové⁵¹ můžeme za hodnotně či kvalitně strávený čas považovat takový čas, který slouží k jeho účelnému a efektivnímu naplnění a umožňuje získat vědomosti a dovednosti mimo organizovanou školní výuku. Tuto podmínku larp bezesporu splňuje. Pomocí larpu je možno děti učit zdokonalovat komunikaci mezi vrstevníky, dochází k navazování přátelství a socializaci, pomáhá osvojit si dovednost pracovat v týmu, ve skupině i rozhodovat se sám jako jednatel, učí, že jak ve hře, tak i v životě je nutné dodržovat určitá pravidla.

Někdo by mohl namítnout, že larp může v dětech podněcovat agresivní chování. Hlavně při účasti na tzv. dřevárnách či železárnách. Pokud se ale zeptáme organizátorů akcí či přímo dětí, které se těchto her účastní, zjistíme, že právě pomocí larpu dokáže dítě porozumět oné hranici, kam až může zajít. Dítě si velmi dobře uvědomuje, že jde pouze o hru a ostatní hráči jsou živé děti. Naproti tomu například u v dnešní době tolik oblíbených počítačových her s agresivní tematikou, si děti neprožijí nic "na vlastní kůži", zabíjejí ve hrách své protivníky a může se jim to jevit jako běžné. Ale právě pomocí pravidel u larpových bitev "naživo" a promyšlených scénářů děti vědí, že nemohou nikomu ublížit skutečně.

Účastníci larpu mají často zájem o historii, a to buď o historii obecně, nebo konkrétní časové období. Mnoho z nich se také zajímá o fantasy, jsou tedy nadšenými čtenáři těchto knih od známých autorů, ať už je to J. R. R. Tolkien nebo Terry Pratchett, nebo těch méně známých jako je David Gemmell nebo Frank Herbert. V dnešní době, kdy je četba až na jedné z posledních příček co se oblíbenosti týče, může děti podnítit k tomu, aby více četly, rozvíjely si tak slovní zásobu, komunikaci a také fantazii.

⁵¹ PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, s. 39

3.2 Larp jako běžná součást institucionálního vzdělávání

“Vzdělávání by mělo být založeno na základních potřebách a zájmech studentů.”⁵² Za tímto názorem můžeme najít pedagoga a reformátora vzdělávání Johna Deweyho. Tvrdil, že hra by měla být použita jako prostředek pro realizaci vzdělávacích cílů. Prezentované informace žák přetváří ve znalosti a právě pro tuto prezentaci informací můžeme použít hru. V podstatě všechny hry mohou být použity pro vzdělávání. Děti hrají hry na rozvíjení dovedností, sem patří i sportovní aktivity, například fotbal, hokej, volejbal, apod. Tyto fyzické činnosti pomáhají dítěti (i dospělým), k lepší psychomotorické dovednosti. Potřeba hrát si je v naší biologické podstatě.⁵³ Strategické hry, jako například šachy, pomohou k lepším duševním, mentálním schopnostem a trpělivost. Hra také naučí dítě lepším sociálním dovednostem. Existují doslova tisíce her, a většina z nich může být použita k naučení dítěte nějaké dovednosti.

Pokud chceme použít hru jako prostředek k učení, musíme ji převést a transformovat do kontrolovaných podmínek ve škole, v učebně. To je právě problém, na který můžeme narazit ve školních podmínkách. Hra se stane nezajímavou pro žáky a tudíž nehratelnou. Pokud je žák do hry nucen, hra začne postrádat svoji přitažlivost. Učitel tedy musí dbát na to, aby hra byla opravdu hratelná ve školním prostředí.

Larp poskytuje účastníkům možnost oprostít se od pravidel a dává jim tak příležitost volně se vyjádřit vlastním způsobem. Žáci vnímají události ve hře individuálně. Při larpu učitel neříká žákům, jak mají jednat, jak mají situaci vnímat, přemýšlet, co říkat. Vystupují zde pouze jako rádci a pomocníci a to jen v případě, že o to žák požádá, což je v souladu s Deweyho pohledem na vzdělávání. Žáku by měly být dány pouze impulsy a podněty a učitel vystupuje spíše jako průvodce.⁵⁴

Østerskov Efterskole, která se nachází v severní části Dánska je první škola na světě, kde se pokusili zavést larp jako základní učební metodu. Výuka pomocí larpu je chaotická a zmatečná. Škola, která chce pomocí edu-larpu vyučovat, by měla očekávat, že

⁵² MAKEDON, Alex. *Playful gaming*. Vyd. 2. Washington D.C.: ERIC Clearinghouse, 1992, s. 49.

⁵³ KLABBERS, Jan H. G. *Bridging information & knowledge society: potentials of gaming*. In Rahnu, L. (ed.) *Bridging the Information and Knowledge Societies*. Estonia: Tartu University Press, 2001. s. 16.

⁵⁴ GLASSMAN, Michael. *Dewey and Vygotsky: Society, Experience, and Inquiry in Educational Practice*. USA, 2001. s. 9.

bude muset slevit ze svých určitých hodnot, zejména pokud jde o pořádek a pravidelnost. Přímou při vyučování jsou žáci opravdu všude nebo právě naopak, nejsou k nalezení. Všichni mluví ve stejnou dobu a na vrcholu dne třída připomíná směnnou burzu více, než školní třídu. Po dokončení prvního školního roku žáci podstoupí test - velmi jednoduchou hru s názvem "In the same boat", tedy "Na jedné lodi". Mads Lunau, současný ředitel Østerskov, poznamenal: "Vytvořili jsme chaos, a funguje to."

Při výuce na této škole jsou jednotlivé hry tvořeny tak, aby žáky učily. Při tomto stylu výuky se ukázalo, že je nemožné, aby žáci nevytvořili chaos a rámus. Každopádně, Østerskov Efterskole nemluví v oficiálních školních dokumentech o tomto jevu jako o chaosu, ale používá termín hraní. Ředitel školy říká, že jejich největší výhodou je, že děti jsou schopné si hrát a chaos je cenou za tento styl výuky. Chaos je zde synonymem pro studijní aktivity a je velmi důležitým aspektem pro vyhodnocování závěrů pozorování těchto her z pohledu externích (nelarpových) diváků.

Na následujících řádcích je uvedena část vzdělávacích her během jednoho dne, které se odehrály na škole larpu Østerskov Efterskole v Dánsku v rámci týdenní akce nazvané Eastwood škola kouzel a čar (Eastwood School of Wizardry and Witchcraft), která odkazovala na svět Harryho Pottera. Žáci byli zrovna na exkurzi v terénu na "ministerstvu kouzel", které je v reálném životě mimo tuto hru konferenčním centrem, kde se sešli vybraní jedinci z dánského svazu učitelů a zástupci ministerstva školství, aby se podívali na ukázkou učebních postupů. Tato akce je vyvrcholením celého kouzelnického týdne, který každý žák prožil jako čarodějnický učen a musel se naučit základům předmětu "ars magica", který se skládal z: Grammaticus Britannica (angličtina), Configuratum (matematika), Alchemy (chemie).

V průběhu a mezi lekce byl tento edu-larp okořeněn každodenní rivalitou mezi čtyřmi studentskými koleji, které mezi sebou zápasily pro osvojení největšího množství kouzel, které byly prozrazovány každý den na konci výuky tou kolejí, která nejlépe zvládla zkoušky a lekce daného dne. Na individuální úrovni probíhal stejně litý boj. Každý z žáků se snažil shromáždit nejlepší známky a tím rozšířit svůj repertoár kouzel a zlepšovat svoje magické schopnosti, které byly nutné k samotnému sesílání kouzel.

*Alchymistická hra (Alchemy game)*⁵⁵ – studenti představují čarodějnické učně, kteří se chystají učit základní princip alchymie a základy tvorby kouzel. Předtím než začnou, musí prokázat základní znalosti z oborů vaření lektvarů a sesílání kouzel. Do lektvaru lze uložit kouzlo, dokud ho nebude kouzelník potřebovat, zatímco při seslání kouzla je účinek okamžitý. Stejný způsob může být aplikován na chemii, kde reakce mohou být pomalé nebo rychlé a dramatické. Předtím, nežli je studentům umožněno si "hrát" s reálnými chemikáliemi, musí trénovat s tréninkovými komponenty (kterými jsou karty), aby prokázali svoje dovednosti. Učitel v takové hře se ujímá hlavní role alchymisty, jehož instrukce musí žáci přesně dodržovat. Stanoví pravidla tréninku a řídí přechod z jedné fáze do druhé. Pokud se na situaci budeme dívat očima nezainteresovaného diváka, uvidíme teenagery oblečené jako Harry Potter, mávající, či vyměňující si s jinými své hrací karty. Pro zúčastněné učně to je však hlavně snaha mít nejlepší hodnocení v této třídě alchymie, aby mohli získat další body za zkušenosti a tím si v budoucnu lépe rozvíjet své magické schopnosti. Podobný scénář se koná po celý týden.

Hra je navržena tak, aby žákům poskytla základní znalosti z periodické tabulky prvků, k trénování vlastností jednotlivých periodických prvků a jejich chemických charakteristik. Cílem hry je, aby byl systém logický a pochopitelný pro studenty a aby se v něm jednoduše vyznali i v průběhu zkoušky.

Jako poznávací cíl této hry byla periodická tabulka prvků vybrána hned z několika důvodů. Prvním z nich je, že periodická tabulka se řídí přísnými pravidly až na pár výjimek – stejně jako jiné deskové či karetní hry. Druhým důvodem je, že cílová skupina jsou hráči, kteří se již seznámili se základy chemie.

Hlavní pomůckou pro hru je šedesát plastových kartiček pro zapojení skupiny o čtyřech žácích, což znamená tři sta kartiček pro třídu dvaceti žáků. Každá sada obsahuje dva základní typy kartiček: informační karty a karty se symboly. Každá z karet je oboustranná, na přední straně jsou uvedeny informace pro držitele karty, zadní strana je určena pro všechny, kteří ji vidí. Přední strana má na sobě namalovaný symbol prvku z periodické tabulky, ale neobsahuje jeho jméno (například "H" pro vodík, "He" pro helium). Nic víc přední strana neobsahuje. Zadní strana naproti tomu obsahuje barevné vyobrazení a

⁵⁵ HYLTOFT, Malik, HOLM, Jakob T. Elements of Harry Potter. In: *Larp the Universe and Everything*: Sborník z konference Knutepunkt v roce 2009. Denmark: Toptryk Grafisk, 2009, s. 27 – 41.

specifický symbol prvku. Barva symbolizuje, zdali je prvek kov či nikoliv. Symbol označuje skupenství prvku (pevné, tekuté či plynné) při teplotě 25°C a atmosférickém tlaku 1. Informační karty mají podobnou zadní stranu s barevným pozadím se symboly, ale liší se v tom, že je na nich vytištěna mini verze periodické tabulky, kde je vyznačeno místo daného prvku. Na přední straně informačních karet je vyznačeno osm klíčových informací o popisovaném prvku: jméno, zkratka prvku, zda-li je prvek kov, skupenství prvku, číslo sloupce ve kterém se prvek nachází, na kterém řádku periodické tabulky se nachází, nejběžnější oxidační číslo prvku a atomová hmotnost. Každý z periodických prvků je ve hře zastoupen kartou se symbolem a informační kartou rozdělených do dvou balíčků – balíček karet se symbolem a balíček informačních karet.

První část hry: pexeso a twist – čarodějnický učeň musí rozpoznat a zapamatovat si rozdílné komponenty, aby byl schopen je později použít k daným účelům (magie je ošemetná věc a dokonce i ta nejmenší chyba může být katastrofální). Mistr alchymista instruuje učně, aby si vyložili oba balíčky karet libovolně na stůl před sebe, ale aby bylo jasně vidět, která z karet patří do kterého balíčku. Každý ze skupiny učňů pak otáčí vždy jednu kartu patřící k jedné z hromádek, vždy však jako první otáčí kartu se symbolem, a posléze až informační kartu. Pokud se karty prvků shodují, odstraní ze stolu obě karty, kartu symbolu umístí do odkládací hromádky a informační kartu před sebe na znamení získaného herního bodu. Posléze stejný učeň pokračuje ve hře. V případě, že učeň karty neuhádne, vrací karty na své původní místo a pokračuje další hráč u stolu. Hra končí v momentě, kdy jsou vybrány ze stolu všechny karty, a nebo dokud mistr alchymista neukončí hru.

V průběhu první části hry je výhodou znát umístění periodických prvků v tabulce, ale štěstí a mnemotechnický talent je také důležitou součástí. Předtím, než-li je otočena karta se symbolem, učeň musí vybrat kartu, kterou chce otočit na základě informací, které nabízí barevné pozadí (kov, nekov) a symbol skupenství (pevné, plynné, kapalné). Čím více je neobvyklá kombinace těchto znaků prvku, tím větší je šance na otočení správné párové karty. Nicméně tyto specifické kombinace jsou vyčerpány jako první a posléze je potřeba ke správnému nalezení dvojice prvků především znalost prvků a paměť učně. Když jsou karty se symboly převráceny, učeň si může vzpomenout na umístění otočeného prvku podle odhadu na základě mini periodické tabulky umístěné na kartě informací. V této části hry pomáhá znalost skupenství a kovové či nekovové vlastnosti prvku v hádání,

protože nekovové prvky se nachází v krajní pravici periodické soustavy prvků (vyjma vodíku), stejně tak jako zapamatování karet, které byly otočeny v předchozích kolech.

Smyslem první fáze je zdokonalení základních znalostí o prvcích v periodické soustavě, jejich skupenství a vlastnosti. Žáci získají znalosti o poměru kovových prvků v tabulce, seznámí se s různými stavy skupenství a to prostřednictvím vizuálního údaje na kartách. Vyžaduje se od nich, aby prováděli kvalifikované odhady a tím získávali herní body, postupně se tak učí fyzikální a vizuální vlastnosti jednotlivých prvků. Během hry učni věnují velkou pozornost tahům ostatních hráčů, protože to pro ně může být důležitá informace, až budou na tahu oni sami.

Druhá část hry: bitva důvtipu – dobrý čaroděj musí ovládat způsoby bránění před nepřátelskou magií. Jediný způsob jak se tomu naučit je metoda pokusu a omylu, drilovaná stále dokola. Jakmile jsou všechny hrací karty rozebrány, žáci si vezmou svoje ukořistěné informační karty do ruky stejně jako klasické hrací karty. V této části hry se žáci pohybují volně po místnosti a vyzývají své kolegy k souboji a snaží se tak získat co možná nejvíce informačních karet od ostatních. Každá karta představuje jednu složku kouzla. Výzvy se odehrávají tak, že žák vybere hrací kartu svého protivníka (který s ní pak musí hrát) a stejně tak protivník vybere jednu hrací kartu jemu. Žáci si posléze předčítají na přeskáčku mezi sebou osm otázek na zadní straně informačních karet a zároveň se snaží najít odpovědi na předčítané otázky ať již za použití znalosti nebo hádáním. Pokud některý z žáků přijde o všechny své karty, může si vzít jednu kartu z balíčku drženého učitelem. Později většina žáků přijde na to, jak dekodovat periodickou tabulku prvků a symboly skupenství tak, že pozdější bitvy se většinou stávají nerozhodnými. Když taková situace nastane, většinou po dvaceti minutách hry, učitel ji ukončí a přejde se do další části hry.

Část třetí: sestavování magických lektvarů – smíchání krve z bílého draka s krví z černého draka vede k výbuchu. Smícháním vílího prachu a okvětních lístků růží dojde ke stvoření nápoje lásky, ale trolí krev se nedá smíchat s ničím. Jakmile se dobře seznámíte se základními komponenty, recepty a míchání jednotlivých složek je dalším krokem v učení magie. Karty, se kterými žáci ukončili předchozí část hry, musí nyní být zkombinovány k výrobě "lektvarů" za pomoci uvedeného elementu oxidačního čísla. Žáci tedy mezi sebou vyměňují karty. Na konci této fáze jsou rozděleny body na základě toho,

kolik kdo drží karet a kolik z těchto karet dokázali úspěšně přeměnit na lektvary. Tím se naučí základní principy iontových vazeb prvků.

Část čtvrtá: konec hry a odměna – v tomto okamžiku je hodina alchymie skoro dokončena. Žáci mohou své získané body zkušeností vsadit a zněkolikanásobit tak, ale s rizikem, že některé nebo všechny mohou ztratit. Žáci se mohou rozhodnout zda se zúčastní soupeření o magickou nadvládu nebo se mohou rozhodnout pro provádění organizovaných útoků na ostatní žáky z jiných magických kolejí, či dokonce se mohou snažit ukrást zkušeností body od svého nejbližšího soupeře na vlastní koleji. Pouze body, které jsou získány na hodině alchymie, mohou být ztraceny či znásobeny – body získané v předešlých hodinách již nikoliv. Jakmile mistr alchymista ukončí hru, získané body mohou být použity k zakoupení nových kouzel nebo ke zlepšení kouzel, které žák již má. I po ukončení této hry mohou žáci během odpoledne i ve večerních hodinách pokračovat ve zdokonalování svých znalostí účastí na dalších doplňujících hrách. To jim pomůže dříve zvládnout danou učební látku a vybrat si tak pro sebe nejvhodnější magický obor. Tyto doplňující hry jsou už velmi individuální a zaměřují se tak více na jednotlivce než skupinu. Takže pokud je některý z žáků velmi nadaný, může pokračovat rychlejším tempem než ostatní nebo naopak, pokud někdo potřebuje více času pro osvojení a pochopení dané látky, může znalosti a látku opakovat vícekrát.

Na tomto příkladě vidíme, že lze děti vzdělávat prostřednictvím hry efektivně, zábavně, formou hry a podle úspěchu školy Østerskov Efterskole i účinně.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PEDAGOGICKÉ ASPEKTY LARPU

4.1 Výzkumné šetření a jeho cíl

Výzkumnou část jsem realizovala s použitím metod kvalitativního výzkumu, který můžeme definovat takto:

„Kvalitativní výzkum je numerické šetření a interpretace sociální reality. Cílem je tu odkrýt význam podkládaný sdělovaným informacím.“⁵⁶

Hendl říká, že kvalitativní výzkum nám umožní nahlédnout na určitou problematiku více pohledy, protože každý výzkumník se na výzkumný problém či otázku dívá jinak a výstupy z těchto empirických šetření právě proto mohou být odlišné. Kvalitativní výzkum nám umožní se do problematiky ponořit hlouběji, s využitím metod jako je například pozorování nebo rozhovor.⁵⁷ Naproti tomu při kvalitativním výzkumu sbíráme data, abychom ověřili či vyvrátili dané hypotézy. U tohoto typu výzkumu je nevýhodou, že sbíráme pouze omezené informace, ale zato od velkého počtu respondentů. Pro účely této práce je vhodnější použití kvalitativního výzkumu, protože považuji za důležité proniknout hlouběji do problematiky, postačí nám tedy i menší počet účastníků výzkumu než kdybychom použili kvantitativní výzkum.

Cílem výzkumu je zjistit, jaké jsou pedagogické aspekty larpu. Co jedince vede k účasti na těchto rolových hrách, jak konkrétně je ovlivňují, jak ovlivňují jejich sebepoznání a vztah k sobě samému i ke druhým a svému okolí. Zda je larp ovlivňuje v běžném životě prostřednictvím zkušenosti ve hře a jaký má pozitivní či negativní vliv na hráče. Zda se setkali s larpem jako výchovnou či vzdělávací metodou a možnosti využití těchto rolových her.

⁵⁶ DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: Příručka pro uživatele*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2008, s. 285.

⁵⁷ HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum – základní metody a aplikace*. Praha: Postál, 2005.

4.2 Výběr účastníků rozhovoru

Účastníky rozhovorů vybíráme podle pravidel kvalitativního výzkumu, a to záměrně, nikdy nejde o výběr náhodný, jak tomu je u kvantitativního výzkumu. Vybrané osoby musí splňovat určité požadavky a musí být tedy vhodné pro výzkum, to znamená, že u nich očekáváme jisté vědomosti a zkušenosti.⁵⁸

Předtím tedy, než jsem vybrala osoby vhodné k rozhovorům, jsem stanovila jediný požadavek na účastníky výzkumu, a to ten, aby se osoba aktivně účastnila larpových her po dobu minimálně pěti let. Důvodem bylo to, aby tyto osoby již měly bohaté zkušenosti s larpem.

Tyto osoby jsem pro rozhovory získala poměrně snadno, protože v mém okolí je spousta známých a kamarádů, kteří se této aktivitě věnují. Každému z nich jsem vyšla vstříc a navštívila je doma nebo jsme se sešli na určeném místě. Pro zachování anonymity jsem s jejich souhlasem použila jejich přezdívky, které používají při larpu. Účast na výzkumu mi přislíbilo šest osob, dvě ženy a čtyři muži, což je podle Gavory⁵⁹ ideální počet účastníků pro kvalitativní výzkum realizovaný pomocí rozhovorů.

⁵⁸ HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum – základní metody a aplikace*. Praha: Postál, 2005.

⁵⁹ GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2010, s. 183.

4.3 Metody výzkumu

Jako postup pro kvalitativní výzkum jsem si zvolila konstantní komparaci. Jde o ustálený a zažitý postup, který Gavora charakterizuje takto: nejprve zvolíme výzkumný problém a charakterizujeme výběr a počet osob pro výzkum, které nám poslouží jako účastníci výzkumu. Poté provedeme sběr dat. Tzn., že v našem případě provedeme rozhovory s účastníky, které nejlépe nahrajeme na diktafon a poté sebraná data převedeme do písemné podoby. Dále hledáme společné a rozdílné prvky v sebraných údajích a následuje hledání významových kategorií. Poté může následovat další sběr údajů pro zpeřštění významových kategorií. Kategorie, které jsou pro nás nevhodné, vyloučíme a přijímáme nové a zjišťujeme vztahy mezi nimi, následuje formulace hypotézy. Snažíme se najít společné rysy a pravidelnosti, nakonec dochází k formulaci teorie.⁶⁰

Zvolenou a nejvhodnější metodou ke sběru potřebných údajů je polostrukturované interview, které si dopředu výzkumník připraví, sepíše hlavní otázky, které je možno v průběhu rozhovoru rozvíjet či upravovat podle toho, jak se rozhovor vyvíjí.⁶¹

Rozhovory nahrané na diktafon zpracuji prostřednictvím otevřeného kódování. Strauss a Corbinová říkají, že je to jedna z analýz metody zakotvené teorie. Jejich definice zní: „*Je to proces rozebírání, prozkoumávání, porovnávání, konceptualizace a kategorizace údajů.*“⁶²

Každého z účastníků jsem požádala, zda mohu rozhovor nahrát na diktafon. Důvodem je to, že psaní poznámek velmi narušuje a zdržuje rozhovor a také to, že zapsat každou myšlenku tak, jak ji účastník myslel je obtížné, a odpovědi by mohly být zkresleny. Všichni účastníci s tímto souhlasili. Rozhovory trvaly přibližně 30 minut. Následovalo hledání významových kategorií a seřazení. Poté byly rozhovory přetlumočeny do slovní interpretace a rozepsány.

⁶⁰ GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2010, s. 183.

⁶¹ GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2010, s. 183.

⁶² STRAUSS, Anselm, CORBINOVÁ, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Albert, 1999, s. 42.

5 INTERPRETACE A ANALÝZA ZÍSKANÝCH DAT

Každému účastníku rozhovoru jsem nejprve položila několik otázek kvůli jejich charakterizaci, a to: jaký je věk účastníka, jak dlouho larp hraje, jaké je jeho vzdělání a současné zaměstnání. Tuto charakteristiku najdeme v příloze v začátku každého rozhovoru.

Nahrávky jednotlivých rozhovorů jsem doslovně přepsala do textové formy. Tyto přepsané rozhovory jsem následně zpracovala prostřednictvím otevřeného kódování, to znamená, že jsem si jednotlivé důležité pojmy seřadila a označila a hledala souvislosti mezi nimi. Jelikož bylo pojmů mnoho, bylo potřeba je seskupit a tím snížit jejich počet. Tento proces se nazývá kategorizace.⁶³ Každou kategorii jsem poté pojmenovala, přičemž jsem se snažila, aby název každé kategorie co nejvíce odpovídal jevu, který představuje.

V závěrečné fázi kategorizace jsem jednotlivé jevy seskupila do konečného počtu osmi kategorií, a to Ovlivnění larpem v běžném životě – poučení, Psychické vypětí a traumatizování, Zpětná vazba – pochopení zápletek a cílů hry, Útěk do herní reality a výstup z role, Agresivita ve hře a podněcování k agresii, Negativní ovlivnění larpem, Larp jako výchovná metoda a poslední je kategorie Larp jako vzdělávací metoda.

⁶³ STRAUSS, Anselm, CORBINOVÁ, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Albert, 1999, s. 45.

5.1 Kategorizace

Kategorie první: *ovlivnění larpem v běžném životě – poučení*

V této kategorii jsem měla v záměru zjistit, jak larp ovlivňuje hráče v jejich běžném životě, zda je možné se ve fiktivním, imaginárním světě poučit a dále tuto zkušenost použít v běžném životě nebo zda se tak u hráčů, kteří již mají s larpem bohaté zkušenosti, děje.

Jeden z účastníků rozhovoru vnímá poučení z larpových her jako přínosné, protože člověk si může vyzkoušet situace a jednání prostřednictvím postavy, které by v reálném životě nekopíroval. Frog: „...*stalo se mi to, nemám rád takový jako podrazy, jo a takový jako vyšachování lidí a tak a párkrát jsem to musel udělat a ne že bych si vybavil jako konkrétně co se mi stalo, ale jsou to takový, jako prvky té hry který jsem si nacvičil už v těch hrách a nejsem na to moc hrdej... No a to bych v reálu nikdy neudělal...*“

Další účastník rozhovoru vnímá poučení se ze hry v širším rozměru, každopádně polemizuje nad otázkou, zda jde o přímou kauzalitu. Maník: „...*je jedna hra, která cílí na to, aby lidi byli víc vnímaví vůči sobě... ta hra je z doby bombardování Nagasaki a Hirošimy, potom jsem se začal zajímat o to, kdo vyváží jaký zbraně kam, jaká petice má vliv na něco nebo v čem se můžu angažovat... ale nejsem si jistý, jestli to má tu přímou kauzalitu... Díky tomu larpu se dostaneš do spousty situací, který prostě v normálním životě nemáš šanci zažít, nikdy se nemůžeš stát třeba československým legionářem nebo revolucionářem z francouzské revoluce. Díky tomu larpu snáze pochopíš třeba motivace nebo feeling nebo situaci těch lidí v té době a nějakým způsobem ti to rozšiřuje obzory, je to nějak jakoby outlook o tom, jak vnímáš svět nebo lidi kolem...*“

Dalším poučením ze hry, především ze sociálních dramát, může být ve smyslu jaký partnerský vztah člověk očekává nebo s jakým člověkem by chtěl sdílet svůj život v partnerském svazku. Maník: „...*existuje jedna hra ze skandinávie a ta je o pochybách v milostném vztahu a rozebírá se tam ten vztah hodně do hloubky a ta hra má prostě velké impakt na ty hráče ohledně smýšlení a toho, co oni od toho vztahu chtějí... to na mě má velké vliv... jako uvědomění si, s jakým člověkem jako chceš být, jak ten člověk má být a proč...*“

Pomocí larpu si člověk může rozšířit obzory a začít se angažovat v dalších oblastech: Maník: „...je to ten široký pohled do života, jsou to kontakty na velmi zajímavý lidi, který tam potkáš. Vedeš aktivní život, to je velký pozitivum, když chodíš do kina, tak si tam sedneš a pasivně konzumuješ ten obsah, kterej je ti předkládaný tím režisérem. U larpu to tak není, to je zábava, aby ses bavila, tak musíš participovat na té hře, to je principem té hry. Takže to podporuje aktivní život, že musíš něco udělat, aby ses bavila a to myslím má dopad i pak v osobním životě. Můžeš se začít angažovat politicky třeba nebo v nějakých dobrovolnických projektech...“

Poučení ze hry můžeme chápat i ve smyslu porozumění a tolerance k jiným názorům, kulturám, menšinám a podobně. Bohyně: „...Ano, právě projekt Systém mě naučil, že nemám odsuzovat lidi, kteří spolupracovali s téma špatnějma, takže když jsem před tou hrou odsuzovala ty lidi, i veřejně, tak teď už to nedělám, protože vím, že to není tak jednoduchý... pozitivní je pohled na situace z jinýho úhlu než je zvyklej... poznáš nový lidi, naučíš se s nima komunikovat, naučíš se vyjadřovat sám. Jo a naučíš se třeba tolerovat jiný pohled na věc než je ten tvůj, že mu třeba i víc rozumíš.“

Maník: „...Hodně málo larperů jsou třeba hateři vůči muslimům, cigánům, jo tady ten rasismus jako, tam je to hodně nízký, protože máš prostě větší rozhled a větší pochopení pro jiný kultury...“

V larpu si hráč může vyzkoušet různé situace, které mohou být prospěšné pro interakci a jednání s lidmi v běžném životě. Jak řekl Pišta: „...no, mě určitě ovlivňuje v tom, že se můžu zamyslet nad tím, jak jako ta postava, kterou jsem hrál jednala a můžu si představit, nebo se můžu dostat do situace, kdy jednám s někým, kdo může jednat podobně a vím asi, jak bude reagovat, takže můžu se na to dopředu nějakým způsobem připravit co mu jako řeknu... může mě to uvést do lepší situace... třeba naučí komunikovat s cizíma lidma... Naučíš se taky přesvědčivě argumentovat... znám lidi, který se díky larpu začli věnovat politice a snaží se něco změnit“ Nebo Axie: „...Myslím, že mě to ovlivňuje i v tom, že se jako míň bojím, protože jsem zažila spoustu věcí, byť fiktivně, ale že jsem jako byla i hodně v interakci s lidma který jako nebyli příjemní někdy naopak jo, takže si dovedu představit daleko víc věcí, protože jako i když ti lidi hrajou fiktivně, tak to jsou pořád reálný lidi. Vyzkoušela jsem si jak jako reaguju pod stresem nebo v různých situacích, kam se člověk normálně nechce dostat...“ dále taky upozorňuje na nadhled, který hráč díky larpu může získat. „...získá nadhled... to si myslím, že je dost podstatná výhoda larpu, jakože člověk získá pohled na věci, o který se třeba moc nezajímá a ten larp mu je může

takhle zprostředkovat nebo naopak má nějaký ustálený názor a larp mu právě ukáže jiný pohled na věc...“

Kategorie druhá: *psychické vypětí a traumatizování*

Do této kategorie jsem zařadila odpovědi hráčů, které souvisejí s traumatizováním a velkým psychickým vypětím hlavně u těžších her. Hráči, podle jejich výpovědí, zažívají velké vypětí a silné emoce. Cílem bylo zjistit, jak se s takovým silným zážitkem hráči vyrovnávají a jak jej prožívají.

Někteří hráči se s rolí vyrovnávají velmi dobře jako Frog: *„...Já jsem si vždycky udržoval nadhled, jakože tohle jsem já a tohle je ta role. Takže de facto mě žádná situace nemůže překvapit, protože tu roli mám pevně v rukách, takže, že bych udělal něco, co by mě to překvapilo to ne...“*

Zajímavá je scéna z larpu, kdy došlo k mučení a jak reagovali účastníci, kteří s touto situací nebyli dopředu seznámeni. Frog: *„...oni se dostali jako do zajetí a stalo se to, že jsme jejich kontakt před jejich očima mučili. No ale to byla vyloženě holka, která je z BDSM komunity a byla ve sklepě prostě připoutaná a mučili jsme ji elektrickým proudem. Takže to bylo hodně drsný. Jeden člověk od toho tenkrát odešel, jakože dost, že to není ochoten snýst, no s ním se to začalo rozebírat rovnou, potom když se to řešilo, tak jsme jim vysvětlili, že ta ženská ne že by na to byla zvyklá, ale že si to prostě užívala... že ta situace, do které byla postavená s tím vším, že si to užila prostě úplně jiným rozměrem, no a oni nám řekli, že to bylo úplně to nejdrsnější co kdy zažili a že kdyby věděli, že do toho jde opravdu proud, tak nás tam zabijou všechny...“*

Některé extrémní larpy obsahují scény jako třeba znásilnění nebo reálný vpich do žíly, zde už je ale na diskuzi, zda je to legální či morální a etické, i když účastníci o situaci dopředu vědí a souhlasí s ní, a zda účastníci, kteří o této scéně dopředu nevědí, ji zvládnou. Maník: *„...třeba jako reálný znásilnění, reálný vpich do žíly, to jsou takové věci, který jsou psychicky hodně náročný a už jakoby nelegální. Kluci z Polska, kteří to zkoušeli, tak nám říkali, že do toho jít nemáme, protože jako ty lidi to prostě moc nedávají, že je to prostě hodně náročný a jako fakt na hraně...“*

Silné negativní emoce zažila i Bohyně: „...*Tak třeba, když jsem hrála Fat Man Down, tak mi zpětně bylo líto, že jsem nebyla hnusnější. Protože to je to, že součástí toho larpu jak je to drama, tak je to o tom hraní ven a tak to kouzlo toho larpu je v tom, že ty děláš tu hru dobrou pro ostatní a oni ji dělají dobrou pro tebe a dobrá nemusí nutně znamenat pozitivní. A když je hra o negativních emocích, tak mi to bylo zpětně líto, já taková reálně nejsem, že jo a musela jsem hodně překonávat sama sebe, abych byla hnusná na toho člověka, no a zpětně jsem si říkala, že jsem mohla přitlačit na pilu abychom všichni o to víc měli tu emoci a o to víc si to užili tu hru...*“

Kategorie třetí: *zpětná vazba – pochopení zápletek a cílů hry*

Tato kategorie obsahuje reakce účastníků, které souvisejí se zpětnou vazbou, jak je pro hráče důležitá a jak se jejím prostřednictvím odkrývají jednotlivé zápletky ze hry a samotný cíl celé hry.

V bitvách bývá zpětná vazba spíše jako dozvuk hry, jak říká Warrior: „...*Jo to se bavíme, pak třeba u toho piva. Rozebíráme, co kdo udělal, ta zpětná vazba tam musí být...*“ nebo Pišta: „...*třeba u bitev to moc nebyvá, protože tam se jedeš primárně mlátit, to hraní rolí je tam vedlejší...*“

U složitějších a náročnějších larpů Pišta ještě dodává: „...*no, na dobrým larpu ano, tam se to konzultuje, to pak organizátoři rozebírají ten konkrétní příběh, tak organizátoři řeknou jak to vlastně všechno bylo, jako odkrývají ty linky, který neviděli všichni a pak ti to začíná třeba víc docvakávat, že třeba proč někdo jednal nějak a pak se tom bavíte a tak...*“

Účastník rozhovoru Frog zde navazuje na situaci ze hry (viz předchozí kategorie): „...*Jo někdy je to potřeba, dělá se to. To třeba probíhal jeden larp, kdy jsme to museli s hráčema, který prostě zažili určitou scénu, tak jsme to s nima museli dopodrobna rozebrat, protože to byla velice vypjatá situace... Takže jo, někdy se to musí rozebírat. Ta zpětná vazba je důležitá. Že se pak rozkryjou ty zápletky, aby si ty lidi uvědomili, co bylo ve scénáři a co ne... Zpětně po hře se řeší spíš nějaký velký přešlapy. Jako když někdo vypadne třeba z role, je evidentní že to nesouvisí vůbec s hrou, že třeba vypění, přezene to nebo tak... když není ta zpětná vazba a ty lidi se nechají aby se s tím vyrovnali sami, tak to může dopadnout špatně.*“

Další hráči také mají tu zkušenost, že zpětná vazba po larpů probíhá a je velmi důležitou součástí hry, zvláště pokud je hra velmi emotivní. Axie: „...*Jako rozhodně po nějakých náročnějších hrách bývá téměř povinnou součástí zpětná vazba, která je teda v režii těch organizátorů. Většinou když je ten člověk z toho jako nějak hodně rozhozený, tak ho zase vrátí aspoň do stabilizovaného stavu. Jo taková nějaká forma povídání si o tom co se při té hře stalo nebo jak to ti lidi vnímají nebo vystupování z těch rolí, to je docela podstatný a to tam většinou bývá...*“ nebo Maník: „...*potom vždycky probíhá nějaký briefing nebo nějaká reflexe, pokud je to silnější larp, tak jsou tam ty briefingy dlouhý, aby se ti lidi vypovídali a dostali se z těch postav...*“

Kategorie čtvrtá: *útěk do herní reality a výstup z role*

Čtvrtá kategorie soustřeďuje názory a zkušenosti hráčů s ponořením se do role a herní reality a následně výstupem z role do reality všedního dne. Soustřeďuje názory a zkušenosti hráčů s útekem do role a možností vlivu larpu na nemožnost jedince žít reálný život. Někteří hráči s tímto nemají problém a někteří popisují, jak se u některých her vyrovnávají s výstupem ze složité role.

Axie popisuje, že po larpu výstup z role nevnímá jako složitý, spíše se s rolí vyrovná rekapitulací vzpomínek a jednotlivých scén: „...*Většinou ne, občas se stane, že na to pak člověk jako pořád myslí, díváš se na fotky a tak, vrtá ti to hlavou, ale jako v zásadě s tím problém nemám...*“

Bohyně srovnává larpovou komunitu s jinými a vyjadřuje svůj názor, že deviace zde není o nic vyšší než v jiných skupinách: „...*neznám nikoho a to znám hodně lidí kolem larpu, tak nikoho, kdo by se snažil být spíš jako v tom larpu než té opravdové realitě. Ta deviace tam určitě není vyšší, než v kterýkoliv jiný skupině...*“

Frog popisuje, jak je důležitá zpětná vazba po larpu v souvislosti s výstupem z role. Pokud chybí zpětná vazba nebo nejsou dostatečně vysvětleny jednotlivé scény, hráč se může s výstupem z role potýkat delší dobu a je pro něj složitější pochopení celé hry: „...*No jak kdy, je pravda, že některý role měly takovej jako dojezd, tak dva, tři dny... kdy jsem o tom jako ještě pořád přemýšlel a tak, ale je to jako svým způsobem dost nepříjemný. Ale to je podle mě způsobený tím, že není čas na takový to vydechnutí potom, že si pak sedneš,*

pokecáš s ostatníma a tak. To prostě skončil larp v neděli večer, rychle se sedne do auta a jede domů, druhý den hned do práce, tak to v tobě právě pak ještě pořád je... člověk se pak těžko z toho sbírá, hlavně pokud je náročná hra... “

Dále vyjadřuje svůj názor na útek některých hráčů do herní reality: „...spousta lidí jakoby utíká od těch všednodenních problémů... at' už prostě v rodině nebo tak, to bylo vidět, že měli problémy, jako při hře supr, ale to byli většinou nespolehlivý lidi nebo lidi nebo tak, je tam prostě určitý procento lidí, který takhle utíká, ale není to většina, to určitě ne. Já jsem měl třeba známýho, o kterým se říkalo, že se z toho prostě zbláznil, ale ten člověk byl od začátku celej nákej divnej a skončil na psychiatrii... ale to je v tom člověku už předtím, určitě to nezpůsobil ten larp... “

Maník také potvrzuje, že po složitějších rolích člověk potřebuje čas na uspořádání myšlenek: „...pokud je hra silná, tak potom je ten výstup složitější, já se pak musím na deset minut jít projít a uspořádat si to, než jsem schopnej vůbec mluvit normálně, jako sám za sebe... “

Na otázku, zda larp může vzdalovat od reality vyjadřuje Maník názor, že vzdalovat od reality mohou samozřejmě i kterékoliv jiné aktivity: „...Myslím že ne, stejně tak se můžeš zeptat, jestli sport vzdaluje od reality nebo koukání na televizi nebo počítačový hry... ale ano, může se to stát, není to vyloučený, ale v 99% se to neděje. Je to hra jako každá jiná, to vypnutí z té postavy může nějakou dobu trvat, u těch silných her mi třeba trvá týden nebo čtrnáct dní, než na ni přestanu myslet, ale to neznamená, že bych nemohl jít druhý den do práce a dělat ji dobře nebo tak... “

Kategorie pátá: *Agresivita ve hře a podněcování k agresii*

Do této kategorie jsem zařadila odpovědi na otázku, zda larp může podněcovat hráče k agresii a jestli tyto hry s prvky agrese, především bitvy, mohou mít přesah i do reálného života jedince.

Frog předesílá opět důležitost zpětné vazby v návaznosti na agresii ve hře: „...u těch bitev, hlavně s mladšíma lidma, možná na začátek je do toho hodit, prostě nějakým šokem, asi ne úplně malý děcka, ty stejně moc bitvy nedělají, ale pak se to s nima musí probrat a musí to být navázaný na nějaký příběh, aby to prostě celkově pochopily. Takže larp jako

asi může podnítit k agresivitě, pokud se blbě podá, když není ta zpětná vazba a ty lidi se nechají, aby se s tím vyrovnali sami, tak to může dopadnout špatně...“

Většina hráčů je ale názoru, že larp má účinek právě opačný. Axie: „...No tak to právě naopak, tam si tu agresivitu jako může beztrestně vybit a v reálném životě jako pak nemá problém. No, ale když je někdo nějak narušený, tak mu to třeba může dělat problém, když pak nedokáže oddělit realitu od larpu. Ale většina lidí má ty larpy spíš jako místo, kde se může vybit, vyřádit a pak v reálném životě nemají problém...“

Podle Warriora, který hraje bitvy převážně, se hráči na larpu právě naučí, že musí dodržovat bezpečnostní pravidla, která jsou součástí těchto bitev, a uvědomí si, že vše má své hranice a nesmí nikomu ublížit reálně: „...Ne, naopak. Aspoň z mý zkušenosti maj teda lidi tendenci vybit se na tý bitvě za nějakých dejme tomu kontrolovaných podmínek a pak si to doma radši odpustěj. Nebo v civilním životě si to odpustěj, protože věděj zač je toho loket a na co všechno je potřeba dávat si pozor. Naučí tě to hranici, hlavně před každým takovým larpem je bezpečnostní školení. U těch děcek myslím, že to má spíš ten výchovnej vliv než že by je to ještě podněcovalo k nějaký agresivitě. Jako když se na to koukaj třeba jen z venku, kdy je to srovnatelný s nějakýma filmama nebo agresivníma počítačovejma hrama, tak jo, ale ve chvíli, kdy se toho účastní, tak oni si sakra dají bacha, taky ví, že by se jim to mohlo vrátit. Je pravda, že se tam občas takový objeví, ale dlouho jim to nevydrží, rychle si uvědomí, že takhle teda jako nee...“

Maník vzpomíná výzkum vlivu počítačových her na agresivitu jedinců, předesílá, že vliv je tam velmi nejasný a jeho názor je, že u larpu je situace obdobná. Také upozorňuje na to, že bitvy jsou kontrolované a pokud některý z účastníků porušuje bezpečnostní pravidla, je vykázán z bitvy a přirovnává bitvu k simulaci sportu: „...Já jsem slyšel, že nějaký doktorandi, myslím z Masarykovy univerzity, se zabývají počítačovejma hrama a ta korelace tam je velmi nejasná a neprůkazná, takže co se týče počítačových her, tak nebylo dokázáno, že by to mělo nějaký vliv na násilnický sklony a tady u těch bitev je to velmi podobný jo, absolutní většina účastníků těch bitev jsou normální, nemají žádný násilnický sklony a pokud tam někdo takovej byl, tak to jsou lidi, kteří jsou tak nastaveni už vnitřně a na tu bitvu si to jedou vybit, ne že by je k tomu podněcoval ten larp, ale právě naopak. Ta bitva třeba má velmi striktní pravidla a pokud tam někdo porušuje ty pravidla, který jsou stanovený, to znamená, že nejsou nikdy povolený zásahy do hlavy, je tam povolenej jenom určitěj styl toho šermu tak, aby se tomu účastníkovi nemohlo nic stát a jakmile tyhle pravidla někdo porušuje, tak je velmi rychle vykázán z té bitvy. Takže to tam není jako

násilí, je to simulace nějakýho sportu. Když si to vemeš, tak muži obecně mají rádi války, mají rádi zbraně a bitvy, protože jsou tak nastavený od přírody a tam si to jdou bezpečně vybit, podobně jako třeba do boxu. To neznámá, že jsou ale násilníci nebo že je to nějak podporuje v tom násilnickým sklonu. Prostě ten adrenalin, to běhání, ty zbraně, ten strach o život, to tam všechno je, ale ty lidi se tam nezabíjej a jakoby ví, co to znamená válka a jakoby právě naopak si víc váží toho našeho mírového stavu, protože ví jak to vypadá, zažívají to na těch hrách a není to nic, co by chtěli zažít v reálným životě. Je to opravdu jenom hra... “

Kategorie šestá: *Negativní ovlivnění larpem*

Šestá kategorie soustřeďuje názory na to, jaký může mít larp negativní vliv na člověka a zda se hráči s takovým vlivem, popřípadě jednáním hráčů setkali.

Hráč Frog upozorňuje na to, že pokud si člověk zahraje mocnou postavu, může to mít přesah do osobního života: „...*No negativního, co jsem viděl, tak někteří lidi z toho mají takový jako mesiášský komplex. Jakože teď jsem přišel já, všechno spasím, sedněte si na zadek... u některých lidí to prostě podpořilo ten jejich už přirozenej egocentrismus, právě třeba tím, že si zahráli nějakou mocnou postavu, jakože byli schopni ovládat 30 lidí, ale nepochopili, že to měli de facto daný z té hry... takže spíš si myslím, že než by to rozvinulo takový to násilí a agresí, tak spíš třeba pokrytectví... chybí jim hlavně sebereflexe, takže spíš to rozvíjí ty problémy tohoto typu, jo, egocentrismus a takový ty věci zaměřený na sebe, to jsem právě pozoroval i na sobě jeden čas, pak až zpětně mi došlo, že jsem se choval jako absolutní pitomec, chodil jsem jak mistr světa, naštěstí jsem měl kolem sebe dobrý kamarády, který mi řekli, že tohle už je přes čáru a že se chovám jako idiot a naštěstí jsem tak nějak jako prozřel, podíval se pravdě do očí a musel sklapnout podpatky... “*

Warrior vyjadřuje názor, že pokud se člověk dostane do špatné skupiny lidí, může ho stahovat k chození do hospod, kouření a podobně: „...*negativní...jde o to, jakou partu potká, k čemu ho pak stáhnou, jestli to bude to chození do hospod nebo třeba hraní deskovek... Může se setkat s tím pitím, třeba i kouřením, ale to je všude... “*

Negativum, na které upozorňuje Maník, souvisí se vztahy. Pokud člověk v reálném životě nemá milostný vztah, může docházet ke kompenzaci pomocí larpu a také upozorňuje na nákladnost tohoto koníčku: „...*Negativního může být třeba to, že ti nováčci, kteří do toho vstupují, tak většinou začínají na fantazy larpech, což může být hodně nákladný, to vybavení a kostýmy, jelikož ta úroveň kostýmů a tak se neustále zvyšuje, tak člověk než to začne dělat, musí vynaložit docela dost úsilí, času i peněz než se tomu začne věnovat. Pak mě ještě napadá, že lidi, kteří třeba nemají nějaký vztah, tak si to můžou kompenzovat právě v těch larpech, jo jsou lidi, kteří chodí ty hodně vztahový larpy hrát opakovaně, protože v normálním životě to nezažívají. Tak do toho larpu utíkají hledat tam tady ty věci. Ale to je zase otázka, jestli je to negativní nebo pozitivní pro ty lidi. Nebo to nemusí být jenom o vztahu, některý lidi vyhledávají silný emoce, který hledají v tom larpu, protože v normálním životě je nezažívají...*“

Na nákladnost tohoto koníčku poukazuje i Bohyně: „...*kromě peněženky, ale to je u každého koníčku... mě nic nenapadá...*“

Kategorie sedmá: *Larp jako výchovná metoda*

Součástí této kategorie jsou výpovědi hráčů, které se týkají výchovného vlivu larpu. Zajímalo mě, jaký výchovný vliv na sobě konkrétně pociťují nebo zda se někdy setkali s larpem s ryze výchovným vlivem.

Frog vypočítává vliv larpu na jedince, který má, podle něj, výchovný vliv: „...*třeba na těch bitvách to určitě člověka naučí samostatnosti, tak třeba prostě musíš vědět, kdy máš být na srazu, co máš mít s sebou a tak dál, naučil jsem se vařit na těch akcích, může to přinést takový ty základní praktický dovednosti, jak se naučíš třeba ve Skautu a tak. Je toho spousta, co to přineslo mě, tak to je prostě zodpovědnost, naučil jsem se řídit lidi, komunikovat, teď co mě třeba pomáhá jako na jednáních je, že mám takovej dobrej odhad toho, co ten druhý člověk ode mě třeba očekává, takovej ten odhadce situace dopředu...*“

Jeden z hráčů, který současně i organizuje larpy, popisuje, že se pomocí larpu dá demonstrovat šikana tak, aby si děti uvědomili její negativní účinky a vliv na šikanovaného. Frog: „...*Třeba konkrétně jsme zkoušeli demonstrovat šikanu. Jako vyrovnání se s šikanou, jak to působí na ty lidi. Vybrali jsme prostě konkrétní děti, trochu*

jsme je poznali, jako kdo je tam takovej ten silnej, kdo je slabej, no a zkoušeli jsme dát jako ty silný do těch pozic těch šikanovaných, aby si uvědomili co a jak. Zkoušeli jsme na nich takový základní principy, jako dobro a zlo, nebo třeba zloděje před soudem... tímhle způsobem se dá dobře pracovat.

Demonstraci šikany pomocí larpu zažila i Bohyně u hry Fat man down: „...*No já bych tady zase sklouzla k tomu Fat Manu, to jako bylo o tom, zažít si jaký to je, když někoho diskriminujou jenom kvůli jeho tloušťce, v tomto případě a myslím si, že by tohle fungovalo moc dobře jako pro děcka, aby jim to ukázalo, že to prostě není úplně dobrý. A dá se to otočit na kohokoliv, nemusí to být na tlustýho člověka, prostě třeba na to, že seš blondýna...*“

Další možností je využití larpu v rozvoji komunikačních dovedností a práce v týmu. Frog: „...*Dá se taky dobře simulovat taková ta práce v týmu, taková ta soudržnost se dá tím krásně rozvíjet. Taky se tím dají krásně rozvíjet komunikační dovednosti, říká se tomu speech form, kdy lidi nehrajou jako rukama nohama, ale jen sedí u stolu třeba a jen mluví, takže jen na základě toho mluvení se snažíš něčeho dosáhnout, takže rozvíjíš komunikační dovednosti...*“

S rozvojem komunikačních dovedností, řešení nestandardních situací a umění jednat s druhými lidmi má zkušenosti i Warrior: „...*Určitě by moh. Když si to představím, tak my jsme jezdili dřív na tábory a jedna z aktivit byly bojovky, což se tomu dost podobalo. Jasně naučí se taky řešit nestandardní situace a jednat s druhýma. Taky rozvíjí určitě vynalézavost, že je potřeba u toho všeho taky zapřemejšlet. Taky se člověk dostane k něčemu novému, co ho předtím třeba moc nezajímalo, když si vezmu třeba nějaký sport...*“

Maník upozorňuje na nebezpečí manipulace pomocí larpu: „...*To je hrozně obšírný téma, larpem totiž jde velmi snadno manipulovat. Zvláště pokud máš ještě tvárnou mysl a nemáš ještě úplně vyhraněný názory, tak tím larpem můžeš velmi dobře manipulovat tím, co je dobrý a co je špatný. Jako příklad je ten projekt Systém, kterej znázorňuje totalitu, hlavně co se týče její špatný stránky, ale používá tam motivy komunismu, typicky červenou barvu, velmi podobný průvody, kdežto ta totalita nebo diktatura má vždycky mnoho projevů... oni to všechno dali do té hry jako paralelu, většinou nevědomou, ale dali to jako paralelu na ten komunismus, oni ještě navíc reagovali na výsledek krajských voleb, kdy komunisti dosáhli slušného výsledku, takže... když to třeba hráli s žákama ze střední školy,*

kde jim prostě ukázali jednoznačně, že komunisti jsou fuj fuj a prostě nepěkný jako kluci... tak se tím dá jakoby manipulovat jejich názor na tu dobu. Ale samozřejmě takhle černobíle to nebylo, že jo... ta historie je plastická... takže když si dáš jakoby nějaký cíl, že když člověk si myslí „A“ a po tom larpu by si měl myslet „B“, tak dá se to nazvat výchovou nebo manipulací... každopádně to může být i nebezpečný, pokud máš nějaký jasný cíl, co by si ti lidé měli myslet... tak ten larp k tomu může být nebezpečný prostředek. Ale zase když tu hru nadizajnuješ tak, že na tu otázku nebo nějaký problém je mnoho pohledů, tak ti hráči získávají ty pohledy na tu jednu věc, tak je to určitě výchovný...“

Kategorie osmá: *Larp jako vzdělávací metoda*

Osmá kategorie soustřeďuje názory hráčů na larp jako vzdělávací metodu. Někteří hráči se setkali s larpem při výuce historie. Někteří ale vyjádřili názor na nemožnost využití ve školním prostředí v České republice, ať už z důvodu nedostatku financí nebo chybějící podpory od vedení škol. Pokud učitel chce využít larpovou formu pro výuku, většinou je veškerá organizace jen na něm a jak upozorňují někteří hráči, kteří mají s organizací larpů zkušenosti, uspořádat larp je velmi složité a stojí za tím obrovský kus práce, aby larp byl kvalitní a splnil svůj účel, v tomto případě vzdělávací.

Hráč Frog se setkal s výukou historie pomocí larpu pro studenty vysokých škol: *„...No můj kamarád z Prahy to docela používá, učí děcka tak historii, dělali tak třicetiletou válku a pak nevím, ještě další. Dělali to pro studenty Karlovy univerzity a myslím Masarykovy univerzity a bylo to fakt úspěšný ta larpová forma...“*

Podle Bohyně je výuka pomocí larpu zajímavější metodou k učení než monologický výklad učitele: *„...No jasně, určitě dá. A určitě je to mnohem zajímavější než nějaký čtyřicetiminutovej výklad na nějaký téma a když si to ty děcka zažijou na vlastní kůži, tak si mnohem líp uvědomí, jaký to musí být. Protože do té doby než to zažiješ, tak spousta těch věcí jsou takový jako abstraktní pojmy...“*

Warrior upozorňuje na to, že učitel má velmi ztížené podmínky v našem školním systému, pokud by chtěl využít larp jako výukovou metodu: *„...Já jsem neslyšel o žádném případě, že by to někde fungovalo ve výuce, ale určitě to nějak jde. Jde jenom o to, že v českém systému učitelským to jde velmi těžko. Ten učitel se do toho musí prostě dostat*

sám, nemá žádnou podporu od školy, od kolegů, od nikoho, musí si to sám vymyslet, sám naimplementovat, předhodit těm žákům a půlka z nich, protože to jsou blbý puberťáci, který tam choděj jenom kvůli tomu, že musej, tak mu to hodí na hlavu, že jo. Takže to je velmi nevděčný... myslím si, že kdyby se našla nějaká škola, která to bude podporovat, tak by to její výuku zvedlo významně...“

Maník vyjmenovává, kde je seznámen s tím, že výuka pomocí larpu probíhá: *„...Kluci z Dánska, z Osterskovu založili školu, kde to funguje, učení hrou, oni říkají teda larpem, v podstatě to je prostě učení hrou. Oni mají nějaký jako archetypální role, třeba Harry Potter, no a díky tomu příběhu na pozadí oni mají větší entuziasmus na učení, učí se kde jako mají umístit kanón aby zasáhli protivníky, jakou má ta dělová koule trajektorii, jo, podle toho postaví ten kanon a pak buď vyhrají nebo prohrají tu bitvu. Jo a když mají ten příběh na pozadí a tu roli do které se vžívají, tak mají větší entuziasmus pro to učení. No ty děti mají díky tomu o stupeň lepší známky, v celostátním srovnání, než jiný děti z těch klasických škol. Nicméně zase není jasný, jestli je to kauzalita nebo korelace. Jestli ty děti jsou chytřejší a proto jdou na tu školu nebo je ta škola dělá chytřejší. Ve Švédsku myslím mají na to slušný granty taky, ta organizace sídlí v Göteborgu, zabývají se vzdělávacím larpem, píšou ředitelům škol a nabídnou jim nějaký portfolio her, oni si vyberou co chtějí a děcka jdou pak hrát. Tohle tam jako frčí ve velkém, je to určitě dobrý, ale velká diskuze vzniká kolem toho, jestli to má být jen jako doplněk toho vzdělávání nebo to má být primární fokus. Je to pořád jen jako alternativní vzdělání. Ale jako doplněk té frontální výuky tohle funguje velmi dobře. Zvláště pro tu motivaci těch dětí. V Olomouci teď dělají něco podobnýho. Dělají to pro menší děti, říkají tomu popu-larpy, snaží se to jakoby popularizovat. Ale samozřejmě ty děcka tam řeší nějaký reálný úlohy. U nás je to těžký, protože ty školy na to nemají peníze, takže to musí být dotovaný státem nebo krajem. No každopádně můj názor je ten, že je to opravdu velmi dobrý a já to vnímám jako vývoj toho vzdělávání k lepšímu. Ale vnímám to spíš jako ten doplněk toho vzdělávání. Dobře tam fakt funguje ta motivace...“*

5.2 Analýza a shrnutí

Za posledních 10 let vidíme velký pokrok v larpových hrách, které lze jednoduše dokázat výčtem jednotlivých kategorií uvedených v začátku mé práce. Zatímco ze začátku byly hrány převážně jednoduché bojové larpy, s postupem času se jejich různorodost a zaměření značně rozvětvila. V současné době je jejich škála tak rozmanitá, že lze najít larpy zaměřené prakticky na všechny myslitelná zaměření a tím pádem je larp schopen oslovit i prakticky všechny potenciální hráče, kteří v nich mohou hledat formu zábavy nebo sebevzdělání.

Z rozhovorů je patrné, že k prvnímu seznámení s larpem dochází ve většině případů ještě ve školním věku, tedy v adolescentním věku, kdy jedinci více vyhledávají nové a neznámé věci. Většina respondentů uvedla jako své první larpy jednotlivé bojůvky, od kterých se později odrazili k více reálnému pojetí her. Tyto bojové hry slouží tedy dobře jako seznámení s larpem, neboť je v nich kladen pouze minimální vliv na hraní rolí a jsou zaměřené většinou pouze ke kontrolované simulaci boje. Stejně jako v jiných bojových sportech v nich dochází především k rozvoji fyzické kondice, ale lze zde spatřit i střípky zapojení logického uvažování, kooperace mezi jednotlivými hráči na udržení bojové formace. Respondenti uvedli, že většina bojů je velmi dobrá k uvolnění tlaku či kontrolované vybití agrese, mnoho z nich díky této činnosti později začalo praktikovat historický šerm, aby zlepšili své bojové dovednosti nebo prokazovalo větší zájem o historické události. Mnoho bývalých hráčů lze najít na všelijakých rozličných historických rekonstrukcích bitev, kde i v pokročilém věku v dobových kostýmech nabíjí muškety v řadách vojáků u Slavkova či v plátovém brnění se účastní hromadné bitvy národů na středověkém historickém turnaji (HMB - Historical Medieval Battle).

Složitější larpy s větším zaměřením na hraní přicházejí s postupujícím věkem, jakmile si hráči začínají uvědomovat, že pro ně jednoduché bitvy nejsou už tak stimulující. Účastníci rozhovorů uváděli, že se k nim mnohdy dostali ze zvědavosti, či ze zaujetí zajímavým tématem. Všechny takové hry mají společnou velkou propracovanost. Různorodost takových her je velice spektakulární od politických, historických, vztahových, až k velmi dramatickým tématům. Ve všech jsou hráči vystaveni k řešení problémů a stylizací do jednotlivých rolí. Podle vybraného tématu se dostávají do předvytvořených situací, kde jsou nuceni konfrontace s ostatními postavami. Zde si shodně procvičují řešení závazných situací, jednání a rozhodování pod tlakem, zlepšují komunikaci ale i logické

myšlení. Respondenti shodně uvedli, že jim takové larpy daly šanci procvičit si mnoho vypjatých situací, komunikaci s lidmi čelícími závažné situaci, jednání pod stresem, reakci lidí na různé způsobené chování, které se mnohdy objeví i v reálném životě, kde se na ně však člověk nemá jak přirozenou cestou připravit. Prožité zkušenosti ve hrách zainteresovaní lidé prožívají mnohdy jako v reálném životě, proto je velmi nutná na konci takových her sumarizace a odkrytí jednotlivých charakterů a postav, aby hráči měli čas dostat se zpět do reálného života. Mnohdy je však i po odkrytí příběhu zážitky z prožitých her tak intenzivní, že dostat se z role trvá několik dní, nebo dokonce týdnů. Během této doby se hráči často vrací do prožitých událostí a sumarizují prožité situace a jak se zachovali či rozhodli. Zde nám vystupuje důležitý vztah mezi výstupem z role a zpětnou vazbou po hře. Pokud tato zpětná vazba neproběhne, jak uvedli někteří hráči, může být konkrétní hra špatně pochopena a vliv na jedince může být nežádoucí.

Negativním aspektem těchto her však může být nejenom finanční náročnost, ale i psychické vyčerpání, nebo manipulace s názory či dějinami. Pokud jsou ve scénáři těchto her vyobrazeny historické události černobíle, je možné že méně informovaní hráči (a hlavně děti, jejichž názor ještě není pevně vyhrazen) mohou být takovou hrou ovlivněni a jejich názory posléze zkresleny. Jako negativum se může také jevit konzumace alkoholu, která někdy bývá součástí závěrečných aktivit, tedy zpětné vazby.

Pokud se zaměříme na to, jak respondenti reagovali na možné využití a zahrnutí larpu do způsobu nauky, či školních osnov, shodně se u všech setkáme s kladným a možným zahrnutím larpových her do systému vzdělání. Ať už osobní zážitky nebo praktické uplatnění v severských zemích však ukazuje na nutnost dlouhé a způsobilé přípravy takového školícího programu, stejně tak i naprosto odlišnou psychiku učitelů, která se v našich zeměpisných šířkách v současnosti moc nevyskytuje. Odměnou však může být větší snaha a motivace žáků seznámit se s probíranou látkou a kvalitnější zaměření mimoškolních aktivit, které mohou být pro mnoho žáků trávící svůj volný čas pasivním sledováním televize, hraní počítačových či mobilních her velmi vítaným zkvalitněním či zlepšením.

ZÁVĚR

Cílem této práce bylo zjistit, jaké jsou pedagogické aspekty larpu, vliv larpu na jedince, jeho výchovný a popřípadě vzdělávací vliv a v neposlední řadě taktéž jeho využití jako volnočasové aktivity.

Jak se ukázalo, larp je pro mnoho adolescentů i dospělých kvalitním vyplněním volného času, prostřednictvím kterého se seznamují s dalšími aktivitami. Jak vypověděli někteří účastníci rozhovoru, larp jim poskytl rozhled a nasměroval je do aktivit, které by bez larpu nepoznali. Při larpu dochází k rozvoji komunikačních dovedností a umění argumentace, dále umění spolupráce a jednání s druhými lidmi, což má podle mého názoru vliv na vývoj jedince a v dětském či adolescentním věku jde o významné pozitivum larpu. Larp vede hráče k aktivnímu způsobu života, protože aby se člověk larpu účastnil, musí vynaložit nějaké úsilí a ne jen pasivně přijímat předkládaný obsah, jak je tomu například u sledování televizních pořadů nebo při sezení u stolu a hraní počítačových her.

Obava, že larp může podněcovat k agresivitě, se nepotvrdila. Někteří hráči se sice vyjádřili tak, že by larp mohl podněcovat agresi, ale ihned ji vyvrátili s tím, že pokud je po larpu zpětná vazba, kterou mají v režii organizátoři, a vše je vysvětleno, aby nedošlo ke zkreslení, má na ně larp vliv právě opačný. V bitvách bývají velmi striktní požadavky na bezpečnost a dodržování pravidel, to znamená, že pokud některý z hráčů jedná v rozporu s těmito pravidly, je ihned vykázán z bitvy. Jak bylo upřesněno jedním z účastníků rozhovoru, v bitvách jde o simulaci historického šermu jako sportu, nejedná se o nekontrolované bití mezi účastníky.

Potvrdilo se, že na výstup z role a možné trauma ze hry má velký vliv zpětná vazba, která následuje po samotné hře. Pokud jsou hry s vážnější tematikou a silně emotivní, bývá tato zpětná vazba dlouhá, někdy může trvat i celý den. Jde o neoddelitelnou součást, která je potřebná pro vysvětlení zápletek a cílů hry. Je zde prostor pro otázky a ujasnění si, proč kdo jednal tak, jak jednal a vymezení vztahů mezi postavami, co bylo ve scénáři a co už bylo improvizací, jaké důvody měl ten který hráč ke svému jednání a podobně. U opravdu náročných her bývá přítomen i psycholog. Je zřejmé, že uspořádat kvalitní larp tak, aby nedošlo k nežádoucímu vlivu na hráče není jednoduchou záležitostí a jak potvrdili někteří účastníci rozhovoru, jde o hodiny a hodiny práce. To může být i jedním z důvodů, proč je larp tak těžké přenést do školního prostředí. V našich školách se prostřednictvím hraní her

nevyučuje, a pokud ano, tak pouze doplňkově a vše je jen na učiteli, aby si celou hru zorganizoval sám.

Jako negativní faktor se ukázala být snadná manipulace larpem hlavně u lidí nižšího věku, kteří ještě nemají vyhraněné názory. Pokud organizátoři hry určitou událost vykreslí jako špatnou, má hráč poté tendence se k tomuto názoru přiklonit. Je tedy důležité, aby hry byly tvořeny tak, aby ukázaly mnoho pohledů na věc či situaci a sám hráč už si názor vytvoří sám. Nemůže potom být ovlivněn názorem někoho a jen pasivně jej přijmout. Co se týče konzumace alkoholu po hrách při zpětné vazbě, bylo upřesněno, že tak dochází u her, kterých se účastní starší jedinci. U dětí a adolescentů tomu tak nebývá. Na tomto místě bych se přiklonila k názoru, že do kontaktu s alkoholem člověk přijde na mnoha místech a myslím si, že v larpové komunitě, kde se soustřeďují aktivní lidé, je riziko patologického chování výrazně nižší, než ve skupinách, které se scházejí za nejasným účelem v ulicích a nemají kvalitně vyplněný volný čas.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BERMAN, Robert. *Fade in: The Screenwriting Process*. 2nd edition. Michael Wiese Productions, 1997. ISBN 0941188582.

BÍLÁ KNIHA [online]. [cit. 2015-01-12] 2001, s. 54. Dostupné z:
<http://aplikace.msmt.cz/pdf/bilakniha.pdf>

COURT OF MORAVIA [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.courtofmoravia.com/>

DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: Příručka pro uživatele*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2008. ISBN 9788024601397.

GAMES WORKSHOP TEAM. *Warhammer Fantasy Rulebook*. 8 edition. Games Workshop, 2009. ISBN 9781841549644.

GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2010. ISBN 9788073151850.

GLASSMAN, Michael. *Dewey and Vygotsky: Society, Experience, and Inquiry in Educational Practice*. USA, 2001.

GLYPH WEB [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: www.glyphweb.com

HARING, Scot. *Second Sight: The Millennium's Best Other Game and The Millennium's Most Influential Person*. USA: Pyramid, 2008.

HARTL, Pavel; HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 9788073675691.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum – základní metody a aplikace*. Praha: Postál, 2005. ISBN 9788026202196.

History of the IFGS. In: International Fantasy Gaming Society [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.ifgs.org/history.asp>

HRAJ LARP [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://hrajlarp.cz>

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 11. ISBN 8072720201.

HYLTOFT, Malik, HOLM, Jakob T. Elements of Harry Potter. In: *Larp the Universe and Everything*: Sborník z konference Knutepunkt v roce 2009. Denmark: Toptryk Grafisk, 2009.

INTERACTIVE LITERATURE [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z:
<http://www.interactiveliterature.org>

KAPLÁNEK, Michal a kol. *Čas volnosti – čas výchovy: Pedagogické úvahy o volném čase*. Praha: Portál, 2012. ISBN 9788026204503.

KLABBERS, Jan H. G. *Bridging information & knowledge society: potentials of gaming*. In Rahnu, L. (ed.) *Bridging the Information and Knowledge Societies*. Estonia: Tartu University Press, 2001.

LARPARD [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: www.larpard.cz

LARPEDIE [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz>

LARP JAKO DÁREK [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://larpjakodarek.cz>

MAKEDON, Alex. *Playful gaming*. Vyd. 2. Washington D.C.: ERIC Clearinghouse, 1992.

MIND'S EYE SOCIETY [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z:
<http://www.mindseysociety.org/>

MORAVIAN LARP [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://moravianlarp.cz>

NORDIC LARP [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://nordiclarp.org>

PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. *Pedagogika volného času*. 4. vyd. Praha: Portál, 2008, ISBN 9788073674236.

PECKFORTON CASTLE [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z:

<http://www.peckfortoncastle.co.uk>

PHILLIPS, Brian David. Critical and theoretical perspectives on interactive drama [online]. [cit.

2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.interactivedramas.info/papers/phillipscritical.pdf>

PROJEKT SYSTÉM [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z:

<http://www.projekt-system.cz/files/system-prostredi.pdf>

PRŮCHA, Jan a kol. *Pedagogický slovník*. 4. Vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 9788026204039.

SAITTA, Eleanor. It's About Time. In: *States of Play: Nordic Larp Around the World*: Sborník z konference Knutepunkt v roce 2012. Denmark: Toptryk Grafisk, 2012. ISBN 9789526759944.

SPOUSTA, Vladimír. *Proměny funkcí volného času v závislosti na věku*. s. 47. In ČECH, Tomáš (ed.) *Výchova a volný čas 2*. Brno: MSD, 2007. ISBN 9788086633978.

STRAUSS, Anselm, CORBINOVÁ, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Albert, 1999. ISBN 808583460X.

The play of fates. In: Amor Fati [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z:

http://fate.laiv.org/fate/en_fate_ef.htm

VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: Grada, 2008. s. 87. ISBN 8024718650.

WIKIPEDIA The Free Encyklopedia [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z:

<http://en.wikipedia.org>

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her: Hry v přírodě*. 1. sv., Praha: Leprez, 1995. ISBN 8090182666.

ZMEŠKALOVÁ, Petra. *Pokus o kontextualizaci současného kulturně společenského fenoménu larp*. Brno, 2008. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy. Vedoucí bakalářské práce Viktor Pantůček.

25 years of Intercorn. In: New England Interactive Literature [online]. [cit. 2014-11-12]. Dostupné z: <http://www.interactiveliterature.org/NEIL/25YearsOfIntercon.html>

5 pravidel [film]. Režie Vavřinec Menšl. Česká republika, Pegasfilm, 2013.

SEZNAM PŘÍLOH

- P I přepis rozhovoru – Axie
- P II přepis rozhovoru – Bohyně
- P III přepis rozhovoru – Frog
- P IV přepis rozhovoru – Maník
- P V přepis rozhovoru – Pišta
- P VI přepis rozhovoru – Warrior

PŘÍLOHA I: PŘEPIS ROZHOVORU – AXIE

Charakteristika účastníka

Jméno: Axie

Věk: 26

Vzdělání: vysokoškolské

Zaměstnání: recepční

Doba, kterou se účastník rozhovoru věnuje larpu: 7 let

Jak ses dostala k larpu? Kdo tě k němu přivedl?

Hraju asi od roku 2008. Byla jsem na jednom takovém koučovacím školení a tam jsem potkala lidi co dělají larp, oni mě pozvali na nějaký akce, já jsem si řekla, že je to hrozná blbost a nikam jsem nešla a za rok na to byl festival komorních larpů, kam mě ty lidi zase pozvali jestli to přece jenom nechci zkusit no a já jsem měla zrovna čas, tak jsem tam šla a zkusila jsem si nějaký krátký komorní larp a přišlo mi to boží a od té doby hraju.

Dostala ses prostřednictvím larpu k nějakým dalším aktivitám?

No tak poznáš nové lidi, který tě samozřejmě ovlivňují, takže začneš dělat třeba věci, který bys normálně nedělala, ale nevím, jestli je to zásluha toho larpu nebo těch lidí. Hlavně jsem se dostala do úplně jiného prostředí, do jiné komunity lidí, jako scházíme se i mimo ty larp, dělám jiné věci, ale něco konkrétního asi ne.

Co pro tebe znamená hrát larp? Co ti to dává? Proč tě to baví?

Je to výborná příležitost zkusit si různé role, různé situace který reálně nezažiješ. Člověk se jako sám o sobě něco dozví, jak by třeba zareagoval v nějakých kritických chvílích nebo jak by řešil situaci, kterou reálně nezažije nebo které právě naopak nastat můžou a jemu se ještě nestaly nebo jakože se mu už staly a může si je prožít znovu. Tam je strašná spousta věcí který se dají zažít a díky larpu si myslím, že to člověka dost rozvíjí.

Ovlivňuje tě larp i v běžném životě? Jak konkrétně?

Určitě jo, ty larp hraju hodně, ty zážitky jsou hodně intenzivní, tak jako člověka ovlivňuje všechno co ho v životě potká, tak stejně tak i ten larp člověka hodně ovlivňuje. Hlavně mě ovlivňují ti lidi co jsem tam potkala, takže to беру jako pozitivní přínos toho larp. Myslím, že mě to ovlivňuje i v tom, že se jako míň bojím, protože jsem zažila spoustu věcí, byť fiktivně, ale že jsem jako byla i hodně v interakci s lidma který jako nebyli příjemní někdy naopak jo, takže si dovedu představit daleko víc věcí, protože jako i když ti lidi hrajou fiktivně, tak to jsou pořád reální lidi. Vyzkoušela jsem si jak jako reguju pod stresem nebo v různých situacích, kam se člověk normálně nechce dostat. Takže ty zkušenosti po téhle stránce jsou hodně pozitivní.

Dostala jsi se při hraní do situace, kdy jsi zareagovala tak, jak bys nečekala a byla jsi tím zklamaná nebo naopak překvapená svojí reakcí?

Ano, spousta her je na tomto postavených, že člověka vyvedou z nějaké komfortní zóny a je na něm co se stane a i na těch ostatních spoluhráčích taky... některý hry to dělají nevědomky, ale některý jsou zaměřený na to, abys reagovala jinak než jsi zvyklá. Já jsem hrála jeden takovej westernovej larp a hrála jsem ho dvakrát a pokaždé jsem měla samozřejmě jinou roli a jednou jsem tam byla jako hráč a byla jsem jako strašně nešťastná a vyhazovala jsem tam studny do povětří a tak a podruhé jsem tam hrála jako cizí postava, jako pomocný organizátor který je ve hře, hráči o něm můžou ale i nemusí vědět jako že je to organizátor a můj cíl bylo jako spíš monitorovat tu hru a dělat tu hru lepší pro hráče a

tam jsem si vyloženě užila scénu, kdy jsem měla postavu takové žárlivé manželky a dělala jsem tam vyloženě scény jakože jsem tam toho manžela tahala z bordelu a tak a dělala jsem tam ty scény proto, aby se ostatní bavili, jako já osobně bych to nedělala, ale přišlo mi, že pro tu hru to bylo strašně zajímavý a ostatní mi pak zpětně říkali, že si to jako strašně užili... byla jsem hysterická a jako... já jsem si to užila v tu chvíli a věděla jsem, že je to zajímavý, ale jako blízký mi to teda vůbec nebylo. Ale nebyl pro mě vůbec problém se jako odosobnit a zahrát to tak.

Poučila jsi se někdy ze svého chování v larpu a potom se v běžném životě v podobné situaci zachovala jinak nebo stejně?

To nedokážu říct... člověk se učí všude kudy chodí. Ale nic konkrétního mě nenapadá.

Přemýšlíš po larpu co a jak tam proběhlo, konzultujete to třeba i s ostatními hráči?

Jako rozhodně po nějakých náročnějších hrách bývá téměř povinnou součástí zpětná vazba, který je teda v režii těch organizátorů. Většinou když je ten člověk z toho jako nějak hodně rozhozenej, tak ho zase vrátí aspoň do stabilizovanýho stavu. Jo taková nějaká forma povídání si o tom co se při té hře stalo nebo jak to ti lidi vnímají nebo vystupování z těch rolí, to je docela podstatný a to tam většinou bývá.

Jaké postavy si vybíráš a proč? Mají něco společného?

Vybírám si je podle nálady a podle té konkrétní postavy jak se mi líbí. Někdy ty postavy víme všechny dopředu a máme třeba několik dní na to si z nich vybrat, někdy si ty postavy i spolutvoříme a někdy se to dozvíš až na té hře co vlastně můžeš hrát a občas se stane, že jako během té hry nevíš co přesně hraješ a až na konci té hry na to přijdeš. Někdy si vybírám to co je mi blízký a někdy úplněj opak, abych si to vyzkoušela, takže různě.

Co tvoje postava nesmí mít? Jaká nesmí být?

Asi bych zahrála cokoliv. Nevím o ničem, co bych třeba nezahrála. Beru to jako výzvu.

Dostáváš se těžce do role nebo potom z role do reality?

Většinou ne, občas se stane, že na to pak člověk jako pořád myslí, díváš se na fotky a tak, vrtá ti to hlavou, ale jako v zásadě s tím problém nemám.

Myslíš si, že někoho larp může vzdalovat od reality?

Rozhodně, to je jeho smysl... no asi může, je to prostě nástroj a je na každým, jak ho použije. Ale to může utíkat třeba ne do larpu ale třeba ke knížkám, že jo. Tím, že člověk do toho dává hodně emocí, tak je to možná intenzivnější, ale když to hraje rozumnej člověk, tak nemá problém se na tom stát nějak závislej nebo tak.

Myslíš si, že pokud člověk hraje bitvy, může být agresivnější i v reálném životě?

No tak to právě naopak, tam si tu agresivitu jako může beztrestně vybit a v reálným životě jako pak nemá problém. No ale když je někdo nějak narušenej, tak mu to třeba může dělat problém, když pak nedokáže oddělit realitu od larpu. Ale většina lidí má ty larpy spíš jako místo, kde se může vybit, vyřádit a pak v reálným životě nemají problém.

Co podle tebe pozitivního a negativního může larp člověku přinést?

Spoustu zážitků, různý pohledy na věci, jakože získá nadhled... to si myslím, že je dost podstatná výhoda larpu, jakože člověk získá pohled na věci, o který se třeba moc nezajímá a ten larp mu je může takhle zprostředkovat nebo naopak má nějaký ustálený názor a larp mu právě ukáže jiný pohled na věc. Negativní může být to, že může vidět jiný lidi

v situacích, ve kterých by je normálně vidět nechtěl. Jakože se třeba doporučuje, aby třeba partneři ty larpy spolu nehráli. Protože když se pak vidí v nějakých nepřírodných rolích, tak to může být nepříjemný.

Myslíš si, že larp může sloužit jako výchovná metoda?

No ve skandinávii to používají normálně ve škole...

Mám tu otázku larp jako výchovná metoda a pak larp jako vzdělávací metoda...

Jo tak... No ve skandinávii to používají, některý larp jsou jako vzdělávací. Některý to normálně přiznávají a některý se tváří jakože normální zábava, ale v rámci toho je skrytý jakoby nějaký poselství nebo něco takovýho. Jako vzdělávat se dá určitě jako třeba tím, že ten larp je třeba z doby druhé světové války, takže se člověk dozví něco o té době, o tom tématu a když ho to zaujme, tak si potom nastuduje sám ze své iniciativy nějaký další věci. Jinak tady u nás je to spíš jako volnočasová aktivita, která samozřejmě toho člověka nějak jakoby vychovává nebo i vzdělává ale mimo školu samozřejmě.

PŘÍLOHA II: PŘEPIS ROZHOVORU – BOHYNĚ

Charakteristika účastníka

Jméno: Bohyně

Věk: 29

Vzdělání: střední s maturitou

Zaměstnání: mateřská dovolená

Doba, kterou se účastník rozhovoru věnuje larpu: 11 let

Jak ses dostala k larpu? Kdo tě k němu přivedl?

M: Já jsem chodila do Klubu bobří stopy ze sdružení přátel Jaroslava Foglara a s tím klubem jsme jeli na jednu akci, která se jmenuje Stíny temnoty, to ještě existuje, a to bylo v roce 2004, takže to je už nějakých 11 let. No a to byl takovej jako larp a to jsem tomu úplně propadla a začla jsem si pak už sama hledat nějaký akce a začla jsem na ně jezdit.

Co pro tebe znamená hrát larp? Co ti to dává? Proč tě to baví?

M: No mě na larpu nejvíc baví imerze. To je takovej trojúhelník – imerze – výhra – drama. A imerze je to vcítění, to jak se vcítíš do té postavy, ponoření se do toho.

Když jsi byla na larpu poprvé, co tě tak zaujalo, že jsi šla znovu?

M: No u těch Stínů temnoty mě zaujalo, no líbily se mi ty kostýmy, lidi tam měli spičatý uši, to si pamatuju. Super bylo, že tam byli fakt lidi na koních, že to nebylo „jako“. Oni nás tam naháněli na koních a všichni to brali strašně vážně a měli krásný kostýmy.

Je něco čemu se v larpu vyhýbáš?

M: Gameistický larp, gameistický role, to mě nebaví.

Ovlivňuje tě larp i v běžném životě? Jak konkrétně?

M: No hlavně si vyzkoušíš různé situace a naučí tě to rozhodovat se.

Dostala jsi se při hraní do situace, kdy jsi zareagovala tak, jak bys nečekala a byla jsi tím zklamaná nebo naopak překvapená svojí reakcí?

M: Jo, já určitě. Tak třeba, když jsem hrála Fat Man Down, tak mi zpětně bylo líto, že jsem nebyla hnusnější. Protože to je to, že součástí toho larpu jak je to drama, tak je to o tom hraní ven a tak to kouzlo toho larpu je v tom, že ty děláš tu hru dobrou pro ostatní a oni ji dělají dobrou pro tebe a dobrá nemusí nutně znamenat pozitivní. A když je hra o negativních emocích, tak mi to bylo zpětně líto, já taková reálně nejsem, že jo a musela jsem hodně překonávat sama sebe, abych byla hnusná na toho člověka, no a zpětně jsem si říkala, že jsem mohla přitlačit na pilu abychom všichni o to víc měli tu emoci a o to víc si to užili tu hru.

Poučila jsi se někdy ze svého chování v larpu a potom se v běžném životě v podobné situaci zachovala jinak nebo stejně?

M: Ano, právě projekt Systém mě naučil, že nemám odsuzovat lidi, kteří spolupracovali s těma špatnejma, takže když jsem před tou hrou odsuzovala ty lidi, i veřejně, tak teď už to nedělám, protože vím, že to není tak jednoduchý.

Přemýšlíš po larpu co a jak tam proběhlo, konzultujete to třeba i s ostatními hráči?

M: Předtím bývá většinou workshop, potom taky se sedne probírá se to. Prostě co jsi zažil, jaká byla situace, takový vzpomínání jako by to byla realita, takový to: „Ty jo a jaks tam udělal to, to bylo hustý...“ nebo „a viděls taky tam to, to na mě zapůsobilo blbě nebo dobře...“ to je jedno...

Přemýšlíš během hraní jako jak se zachováš nebo hraješ spontánně?

M: To záleží na tom, jak jsou ty hry preskriptovsaný, máš prostě volnou ruku nebo máš hry, kde je řečený, co se bude dít a je jen na tobě, jak se to bude dít. Takže tak půl na půl.

Myslíš si, že někoho larp může vzdalovat od reality?

M: Když u toho bere hodně drog tak jo, ne sranda, spíš ne. No jako jestli je ten člověk mimo i v reálu a je v tom svým jakože světě... no neznám nikoho a to znám hodně lidí kolem larpu, tak nikoho, kdo by se snažil být spíš jako v tom larpu než té opravdové realitě. Ta deviate tam určitě není vyšší, než v kterýkoliv jiný skupině.

Myslíš si, že pokud člověk hraje bitvy, může být agresivnější i v reálném životě?

M: No bitva není příčina toho, aby člověk byl agresivní, bitva je jenom způsob, jak ji můžeš, ale taky nemusíš projevit.

Co podle tebe pozitivního a negativního může larp člověku přinést?

M: Asi pozitivní je pohled na situace z jiného úhlu než je zvyklej. Hlavně je to zábava, poznáš nové lidi, naučíš se s nima komunikovat, naučíš se vyjadřovat sám. Jo a naučíš se třeba tolerovat jiný pohled na věc než je ten tvůj, že mu třeba i víc rozumíš. A negativní fakt nevím, kromě peněženky, ale to je u každého koníčku... mě nic nenapadá.

Myslíš si, že larp může sloužit jako výchovná metoda?

M: No já bych tady zase sklouzla k tomu Fat Manu, to jako bylo o tom, zažít si jaký to je, když někoho diskriminujou jenom kvůli jeho tloušťce, v tomto případě a myslím si, že by tohle fungovalo moc dobře jako pro děcka, aby jim to ukázalo, že to prostě není úplně dobrý. A dá se to otočit na kohokoliv, nemusí to být na tlustýho člověka, prostě třeba na to, že seš blondýna.

Takže myslíš, že by se to dalo využít i normálně ve škole? Slyšel jsi o tom, že larp někde využívají?

M: No jasně, určitě dá. A určitě je to mnohem zajímavější než nějaký čtyřicetiminutovej výklad na nějaký téma a když si to ty děcka zažijou na vlastní kůži, tak si mnohem líp uvědomí, jaký to musí být. Protože do té doby než to zažiješ, tak spousta těch věcí jsou takový jako abstraktní pojmy. Prostě vidíš v televizi tamhle syřany kteří trpí a dokud nějakýho nepotkáš naživo, tak to na tebe nemá úplně vliv, ale když to zažiješ na vlastní kůži, tak si dokážeš představit třeba... on je myslím i nějaký larp s izraelci nebo palestinci v jedný místnosti jsou tam, já jsem třeba hrála taky jude raus, to je z druhý světový války, bombardujou tam Kolín a tam ses prostě zavřená ve sklepě s nesourodou skupinkou lidí, to je vždycky složený tak, aby to dělalo nějaký konflikty. Nebo larp, kterej se hraje po tmě, je to i pro nevidomý, prostě nic nevidíš a hraješ v tom, to je taky dobrý.

PŘÍLOHA III: PŘEPIS ROZHOVORU – FROG

Charakteristika účastníka

Jméno: Frog

Věk: 27

Vzdělání: střední s maturitou

Zaměstnání: obor strojírenství

Doba, kterou se účastník rozhovoru věnuje larpu: 10 let

Jaké máš zájmy?

Chodím cvičit, do posilovny, pak šermuju a tancuju. No a pak ten larp.

Jak ses dostal k larpu? Kdo tě k němu přivedl?

Přes spolužáka tenkrát. Ono většina mých kamarádů i teďka hraje.

Dostal jsi se prostřednictvím larpu k dalším aktivitám?

No asi jo, to bylo prakticky k tomu šermu.

Jak dlouho larp hraješ?

To mě bylo tak 16, takže už je to přes 10 let.

Jaký typ larpu hraješ?

Všechno. Já nejen hraju ale i organizuju larp. Takže od klasickéjch bitev jak to začínalo dávno jako vlajkovky (capture the flag), tak to jsme hráli, klasický světy, komorní larp, městský larp, airsoftový larp jsme dělali, de facto všechny žánry.

Který žánr tě nejvíc baví?

Ty brďo, kterej mě nejvíc baví... mě baví všechno tak stejně. Jak jsem měnil ty žánry, tak jsem nikdy nevypadnul, když jsou udělaný dobře bitvy, tak bitvy, ale když je dobře udělanej svět, tak jsou dobrý i ty světy. Nedá se říct, neměl jsem favorita.

Co pro tebe znamená hrát larp? Co ti to dává? Proč tě to baví?

Na začátku to byla taková jako aktivita s kamarádama, s těma nejbližšíma, no a věnovali jsme se tomu jako pořád. Jakože jsme si jezdili jako zatrénovat, aby jsme nebyli jako za úplný nudly na té bitvě, abysme jako tak často neumírali. Pak jsme řešili hodně kostýmy, pak jako náky doplňky, kroužkovky jsme si pletli a takový blbiny, takže takový jako vyplnění volnýho času a sdílená aktivita. Prostě nevím, některý party jezděj na skejtu, tak my jsme jezdili po dřevárnách. To bylo jako dřív, no a později, jak jsem začal organizovat, tak jsem jako ty svý nápady předával dalším lidem a zprostředkoval jsem jim tu hru, takže to bylo taky dobrý, že se člověk jako realizoval, takže tak no. Takže když jsem byl účastník v té skupině, takže jako se mi líbilo takový to chlapáctví a jakože ta hra na hrdiny, tak to bylo supr a já jsem dělal i jako vrcholově sport, takže tam bylo vidět, kdo je jako dobrej a kdo je špatnej, takže i takový výsledky. Když se hrajou světy, tak taky jako... vyhraješ nebo prohraješ, není to jednoznačně daný, no a když jsem organizoval, tak je dobrý jakože předáš ten zážitek někomu dalšímu.

Když jsi byl na larpu poprvé, co tě tak zaujalo, že jsi šel znovu?

Propracovanost těch lidí, jo jakože. To vidím jak dneska, jsme tam dojeli, do České, to je kousek za Brnem a tam prostě akce, a tam jsme měli prostě nějaký starší kamarády jo, který už jako dřív jezdili, tak tam prostě dojeli v těch krásnejch věcech s těma mečákama,

který byly propracovaný, fakt pěkný, takže takovej ten jako wow efekt, oproti tomu co jsme měli my, tak to bylo jako fakt supr, no a pak taková jakože další motivace bylo to, že jsme dostávali jako, no, prostě jsme prohrávali, a fakt to bylo takový blbý a říkali jsme si s klukama, jako bylo to dobrý, zablbli jsme v lese, ale něco tomu chybí, takže taková jako snaha zlepšit se. Jsme se v tom podrželi, kdybychom neměli jako takovou partu, nás jezdilo ze třídy pak sedm, tak kdybychom neměli jako takovou dobrou partu, tak asi u toho nezůstanu.

Je něco čemu se v larpu vyhýbáš?

Jo, no osobní scény a jako, ono se to blbě vysvětluje, ale dá se tam hrát i milostnej vztah a tomu jsem se vyhejbal. Já to hrozně nemám rád kvůli tomu přesahu do té osobní roviny, protože je to hrozně nepříjemný. Nevím jestli bych se odprostil já nebo ta ženská, je to prostě hrozně divný. Prostě už to moc zasahuje do té mojí komfortní zóny a pak je to pitomý. To radši když už by to bylo jako takovej románek... viděl jsem to mockrát, jako kamarádi třeba hráli jako s tou holkou jakože se balej a pak spolu skončili doopravdy, tak je to takový laciný, jakože to máš předepsaný a pak to tak dopadlo v reálným životě, to mně přišlo takový blbý, takže tomuhle jsem se chtěl vždycky vyhnout, ať už jsem někoho měl, tak to mě přišlo nefér a nechtěl jsem to zkoušet.

Ovlivňuje tě larp i v běžném životě? Jak konkrétně?

Určitě jo, ono zorganizovat larp pro 120 lidí chce už něco umět. Takže od vedení malejch týmů, musíš kočírovat ten tým, protože jsem byl i hlavní organizátor, kterej to všechno zastřešuje, takže kočírovat ten tým, pak nějaký ty konfliktní řešení, protože pokud 12 lidí organizuje velkej larp, je to spousta práce, ono se to nezdá, ale ty lidi potřebujou bejt docela individuality, aby zvládali ten svůj jakoby obor a ne všichni si sednou v tom týmu, takže tak, řešení konfliktů, komunikace.

No a při tom hraní? Ovlivnila tě třeba nějaká situace, třeba jsi něco hrál a v reálu se ti pak stalo něco podobnýho...

Aha takto... no de facto jo, stalo se mi to, nemám rád takový jako podrazy, jo a takový jako vyšachování lidí a tak a párkrát jsem to musel udělat a ne že bych si vybavil jako konkrétně co se mi stalo, ale jsou to takový jako prvky té hry který jsem si nacvičil už v těch hrách a nejsem na to moc hrdej a potřebovat jsem dosáhnout svejch cílů a prostě jsem to na ně navlík tak, abych je vyautoval. No a to bych v reálu nikdy neudělal, že jo. Ono na tom larpu si to můžeš natrénovat takhle v malým měřítku a pak se to dá použít všude možně.

Dostal jsi se při hraní do situace, kdy jsi zareagoval tak jak bys nečekal a byl jsi tím zklamaný nebo naopak překvapený svojí reakcí?

Já jsem si vždycky udržoval nadhled, jakože tohle jsem já a tohle je ta role. Takže de facto mě žádná situace nemůže překvapit, protože tu roli mám pevně v rukách, takže, že bych udělal něco, co by mě to překvapilo to ne, spíš mě překvapilo to, že se povedlo navodit něco, s čím jsem už nepočítal. To jsou takový velký lidský šachy. Máš třeba získat nějaký informace, tak rozhodíš tu síť, prostě poptat se pár lidí a někdy se to povede a spíš mě to překvapilo, že se to povedlo líp než jsem čekal. Že člověk kalkuluje s tou nejhorší možnou variantou, že nic nezjistíš a nic nevyřešíš, ale pak se to povede líp.

Přemýšlíš po larpu co a jak tam proběhlo, konzultujete to třeba i s ostatními hráči?

Jo někdy je to potřeba, dělá se to. To třeba probíhal jeden larp, kdy jsme to museli s hráčema, který prostě zažili určitou scénu, tak jsme to s nima museli dopodrobna rozebrat, protože to byla velice vypjatá situace.

Můžeš mi to popsat, co konkrétně se stalo?

No tak to už je spousta let dozadu. Bylo to jakože alternativní realita, takže jako přítomnost a že druhou světovou válku vyhráli fašisti a že prostě jako rajch. No a jakože američani sem posílají agenty, ta skupinka agentů, tak 4 – 5 lidí byla vždycky z jinýho města než z Brna, aby neměli prostě kontakty a takový ty vztahy s jinýma lidma tady. Tenkrát to byli myslím nějaký lidi z Prahy. No a oni se dostali jako do zajetí a stalo se to, že jsme jejich kontakt před jejich očima mučili. No ale to byla vyloženě holka, která je z BDSM komunity a byla ve sklepě prostě připoutaná a mučili jsme ji elektrickým proudem. Takže to bylo hodně drsný. Jeden člověk od toho tenkrát odešel, jakože dost, že to není ochoten snýst, no s ním se to začalo rozebírat rovnou, potom když se to řešilo, tak jsme jim vysvětlili, že ta ženská ne že by na to byla zvyklá, ale že si to prostě užívala... že ta situace, do které byla postavená s tím vším, že si to užila prostě úplně jiným rozměrem, no a oni nám řekli, že to bylo úplně to nejdrsnější co kdy zažili a že kdyby věděli, že do toho jde opravdu poud, tak nás tam zabijou všechny. Takže jo, někdy se to musí rozebírat. Ta zpětná vazba je důležitá. Že se pak rozkryjou ty zápletky, aby si ty lidi uvědomili, co bylo ve scénáři a co ne.

A bavíte se třeba o tom, jako kdo jak zareagoval, jak se zachoval, jestli to byla přehnaná reakce třeba...

To spíš výjimečně... u některých her se třeba spíš na začátku dělá jako taková rozcvička. Člověk dostal popis postavy, jako jestli je třeba prchlivej nebo klidnej a tak, takový ty jako základní archetypy a s organizátorem v malý skupine se prostě řeší nějaký situace. Jo, jak zareaguješ, když ti prostě chlap chrtne pivo do obličeje... jako jestli vypěníš nebo mu řekneš aby se omluvil nebo něco takovýho, takže takhle se jako rozehrává. Zpětně po hře se řeší spíš nějaký velký přešlapy. Jako když někdo vypadne třeba z role, je evidentní že to nesouvisí vůbec s hrou, že třeba vypění, přežene to nebo tak...

Jaké postavy si vybíráš a proč? Mají tyto postavy něco společného?

Jo vesměs takovej nějaký archetyp a hlavně, aby se mi to co nejjednodušeji hrálo. Nezkouším jako žádný extrém, jako lidi vybírají něco, co je jim absolutně vzdálený, úplně protipól a chtěj si to vyzkoušet. Tak to ne, právěže naopak, co nejbliž ke mně, takže prostě třeba silový typy postav, založený na síle, nebo třeba na přímým jednání a takhle. Nebaví mě moc se přetvařovat a neměl jsem rád jako takový hajzly.

Přemýšlíš během hraní jak se zachováš nebo hraješ spontánně?

No dopředu mám vymyšlenou takovou osnovu, jo, protože prostě vím, jestli je ta postava třeba náladová nebo taková maková, takže zhurba si naplánuju co bych měl dělat, jak bych se měl chovat, ale potom, když probíhá nějaká herní scéna, tak tam už je to improvizace, tam už se to nedá, ale je pravda, že už se mi párkrát stalo, že jsem měl hrát něco blbýho, tak jsem prostě nesplnil ty svý cíle. Prostě buď chceš hrát dobře postavu nebo chceš vyhrát larp. To se nedá. I když je to nesmysl jakože vyhrát larp. Co to jako je, vyhrát larp. Jako dosáhneš cílů, ale vyhrát celkovou hru to není jako člověče, nezlob se, jako kdo je první v domečku.

Dostáváš se těžce do role, nebo potom z role do reality?

No jak kdy, je pravda, že některý role měly takovej jako dojezd, tak dva, tři dny... kdy jsem o tom jako ještě pořád přemýšlel a tak, ale je to jako svým způsobem dost nepříjemný. Ale to je podle mě způsobený tím, že není čas na takový to vydechnutí potom, že si pak sedneš, pokecáš s ostatníma a tak. To prostě skončil larp v neděli večer, rychle se sedne do auta a jede domů, druhý den hned do práce, tak to v tobě právě pak ještě pořád je... člověk se pak těžko z toho sbírá, hlavně pokud je náročná hra. Ale běžně ne, takže do role poměrně lehce a vyskočení z té role, tím že si vybírám to, co je mi blízký, tak ne. Hlavně když se tam nestane něco takovýho hroznýho jak s tím mučením ženské ve sklepě...

Myslíš si, že někoho larp může vzdalovat od reality?

No tak to je spousta lidí, spousta lidí z té komunity, jakože jde vidět, že spousta lidí jakoby utíká od těch všednodenních problémů... ať už prostě v rodině nebo tak, to bylo vidět, že měli problémy, jako při hře supr, ale to byli většinou nespolehlivý lidi nebo lidi nebo tak, je tam prostě určitý procento lidí, který takhle utíká, ale není to většina, to určitě ne. Já jsem měl třeba známýho, o kterým se říkalo, že se z toho prostě zbláznil, ale ten člověk byl od začátku celej nákej divnej a skončil na psychiatrii... ale to je v tom člověku už předtím, určitě to nezpůsobil ten larp.

Myslíš si, že pokud člověk hraje bitvy, může být agresivnější i v reálném životě?

No tak to hrozně záleží na tom, jak se to podá... když se larp udělá špatně, tak jo... spíš si myslím, to je vlastně ten případ toho mučení ve sklepě, ty lidi tenkrát viděli něco tak šokujícího, ale probralo se to s nima, udělala se ta zpětná vazba a myslím, že ty lidi odešli jakoby zocelený a v klidu, pochopili proč se to dělo a věděli by příště, jak se s tím vyrovnat. To stejný se musí dělat u těch bitev, hlavně s mladšíma lidma, možná na začátek je do toho hodit, prostě nějakým šokem, asi ne úplně malý děcka, ty stejně moc bitvy nedělají, ale pak se to s nima musí probrat a musí to být navázaný na nějaký příběh, aby to prostě celkově pochopily. Takže larp jako asi může podnítit k agresivitě, pokud se blbě podá, když není ta zpětná vazba a ty lidi se nechají aby se s tím vyrovnali sami, tak to může dopadnout špatně.

Co podle tebe pozitivního a negativního může larp člověku přinést?

No jak komu... třeba na těch bitvách to určitě člověka naučí samostatnosti, tak třeba prostě musíš vědět, kdy máš být na srazu, co máš mít s sebou a tak dál, naučil jsem se vařit na těch akcích, může to přinést takový ty základní praktický dovednosti, jak se naučíš třeba ve Skautu a tak. Je toho spousta, co to přineslo mě, tak to je prostě zodpovědnost, naučil jsem se řídit lidi, komunikovat, teď co mě třeba pomáhá jako na jednáních je, že mám takovej dobrej odhad toho, co ten druhý člověk ode mě třeba očekává, takovej ten odhadce situace dopředu. No a negativního, co jsem viděl, tak někteří lidi z toho mají takový jako mesiášský komplex. Jakože teď jsem přišel já, všechno spasim, sedněte si na zadek... u některých lidí to prostě podpořilo ten jejich už přirozený egocentrismus, právě třeba tím, že si zahráli nějakou mocnou postavu, jakože byli schopni ovládat 30 lidí, ale nepochopili, že to měli de facto daný z té hry... takže spíš si myslím, že než by to rozvinulo takový to násilí a agresi, tak spíš třeba pokrytectví... chybí jim hlavně sebereflexe, takže spíš to rozvíjí ty problémy tohoto typu, jo, egocentrismus a takový ty věci zaměřený na sebe, to jsem právě pozoroval i na sobě jeden čas, pak až zpětně mi došlo, že jsem se choval jako absolutní pitomec, chodil jsem jak mistr světa, naštěstí jsem měl kolem sebe dobrý kamarády, který mi řekli, že tohle už je přes čáru a že se chovám jako idiot a naštěstí jsem tak nějak jako prozřel, podíval se pravdě do očí a musel sklápnout podpatky...

Myslíš si, že larp může sloužit jako výchovná metoda?

Jo, určitě, kdybych si to nemyslel, tak jsem před nějakýma čtyřma rokama nepsal akreditaci. To za mnou přišel kamarád, že bysme to mohli napsat. Třeba konkrétně jsme zkoušeli demonstrovat šikanu. Jako vyrovnání se s šikanou, jak to působí na ty lidi. Vybrali jsme prostě konkrétní děti, trochu jsme je poznali, jako kdo je tam takovej ten silnej, kdo je slabej, no a zkoušeli jsme dát jako ty silný do těch pozic těch šikanovaných, aby si uvědomili co a jak. Zkoušeli jsme na nich takový základní principy, jako dobro a zlo, nebo třeba zloděje před soudem... tímhle způsobem se dá dobře pracovat. Dá se taky dobře simulovat taková ta práce v týmu, taková ta soudržnost se dá tím krásně rozvíjet. Taky se tím dají krásně rozvíjet komunikační dovednosti, říká se tomu *speech form*, kdy lidi nehrajou jako rukama nohama, ale jen sedí u stolu třeba a jen mluví, takže jen na základě toho mluvení se snažíš něčeho dosáhnout, takže rozvíjíš komunikační dovednosti.

Zmínil jsi nějakou akreditaci, můžeš mi o tom víc povědět?

No já jsem pracoval na Středisku služeb školám a to byla akreditace pro další vzdělávání pedagogických pracovníků. Bylo to zaměřené na výchovný poradce a takový ty různý lidi tímto směrem, aby si mohli udělat akreditaci aby mohli dělat larp na vzdělávání dětí, aby si vyzkoušeli jak to vlastně funguje. Bylo to naplánovaný, ale neotevřelo se to, protože já už jsem na to pak neměl čas, dělal jsem to normálně při své práci, jakože bokem... takže se to pak nedotáhlo. Ale naplánovaný to bylo tak, že by se ti učitelé naučili základní zásady jako jak ten larp funguje, pak taky bezpečnost, no a druhá část toho bylo jako aby se naučili psát ten scénář larpu.

Takže myslíš, že by se to dalo využít i normálně ve škole? Slyšel jsi o tom, že larp někde využívají?

No můj kamarád z Prahy to docela používá, učí děcka tak historii, dělali tak třicetiletou válku a pak nevim, ještě další. Dělali to pro studenty Karlovy univerzity a myslím Masarykovy univerzity a bylo to fakt úspěšný ta larpová forma.

PŘÍLOHA IV: PŘEPIS ROZHOVORU – MANÍK

Charakteristika účastníka

Jméno: Maník

Věk: 26

Vzdělání: vysokoškolské

Zaměstnání: obor IT

Doba, kterou se účastník rozhovoru věnuje larpu: 12 let

Jak ses dostal k larpu? Kdo tě k němu přivedl?

No, hledali jsme nějakou poměrně inteligentní zábavu když nám bylo asi 12 let, nebo to bylo možná i dřív, v 8 letech někdo do družiny na základní škole dotáhl Dračí doupě a to jsme hráli nějakou dobu, potom v nějaký sedmý třídě jsme to vzali jako na vážno, koupili jsme si pravidla a tak, to jsme hráli a pak mi někdo řekl, že existuje něco jako larp, že to je něco jako Dračí doupě naživo, což samozřejmě když je ti 14, tak seš z toho pať, že jako můžeš být tím hrdinou, kterýho si představuješ v tý svý fantazii a běžel jsem hned na internet zjistit nějaký informace a hned jsme to rozběhli a šli na larp.

Dostal ses prostřednictvím larpu k nějakým dalším aktivitám?

Jo, určitě, dostal jsem se ke spoustě dalších deskovek, ale nikdy jsem nezanevřel na ty původní erpegéčka, pak určitě k wargamingu, taky k nějakým edukačním hrám a teď se ještě trochu snažím fušovat do zážitkové pedagogiky.

Co pro tebe znamená hrát larp? Co ti to dává? Proč tě to baví?

Těch důvodů proč to dělám je hromada, nějaký jsou, řekněme racionální, nějaký iracionální... je to zajímavý styl zábavy už sám o sobě, můžeš třeba koukat na kino, ale pokud seš nějakým způsobem aktivní člověk, kterýho nebaví jen pasivně konzumovat ty filmy, tak se chceš stát tou postavou v tom plátně a zažít to na vlastní kůži a prožívat to. Díky tomu larpu se dostaneš do spousty situací, který prostě v normálním životě nemáš šanci zažít, nikdy se nemůžeš stát třeba československým legionářem nebo revolucionářem z francouzské revoluce. Díky tomu larpu snáze pochopíš třeba motivace nebo feeling nebo situaci těch lidí v té době a nějakým způsobem ti to rozšiřuje obzory, je to nákej jakoby outlook o tom, jak vnímáš svět nebo lidi kolem. V neposlední řadě se kolem toho vyskytují skvělí lidé, v tom dramatickém larpu jsou to hlavně vysokoškolsky vzdělaní lidé nebo prostě jak to říct, tak vzdělaní sami od sebe, že už tu vysokou nepotřebují, kteří mají poměrně velký rozhled, jsou z různých oborů a je to takovej zajímavý jako networking, všichni ti lidi jako něco umí a když něco potřebuješ, tak víš, kam zajít, protože tam ty lidi jsou. Jsou s nimi zajímavé diskuze po těch larpech a stávají se z nás jakoby kamarádi. Pak jsou tam ještě určitě nevědomý důvody, to je třeba to, že každej chce patřit do nějaký tý komunity a máš prostě pocit, že někam patříš a tím seš samozřejmě jakoby šťastnější.

Je něco čemu se v larpu vyhýbáš?

No, to nevím, většinou lidi začínají tak, že začnou dělat fantasy larp, na ty akce já už nejezdím, asi to není že bych se tomu vyhýbal, ale už mi to prostě nepřijde zajímavý. Už jsem si to zažil a posunul se dál, spíš dělám nějaký dramatický larp nebo komorní larp a taky už i organizuju. Pak se taky hodně účastním nějakých experimentálních larpů, který hodně cílí přímo na osobnost toho hráče. Ale zase v tom se vyhýbám nějakým úplným extrémům, třeba jako reálný znásilnění, reálný vpich do žíly, to jsou takový věci, který jsou psychicky hodně náročné a už jakoby nelegální. Kluci z Polska, kteří to zkoušeli, tak nám

říkali, že do toho jít nemáme, protože jako ty lidi to prostě moc nedávají, že je to prostě hodně náročný a jako fakt na hraně...

Ovlivňuje tě larp i v běžném životě? Jak konkrétně?

No... tam se jako hodně blbě hledá ta přímá kauzalita v tomhle, pokud můžu použít ten nejhoupější příklad, který tě napadne, tak mám z larpové komunity spoustu kamarádů, což život ovlivní určitě. Taky jsem na larpu poznal svoji aktuální partnerku. Myslím si, že mám díky larpu více respektu vůči ostatním. Hodně málo larperů jsou třeba hateři vůči muslimům, cigánům, jo tady ten rasismus jako, tam je to hodně nízký, protože máš prostě větší rozhled a větší pochopení pro jiný kultury... je ale otázka, jestli je to kauzalita nebo korelace, to už jakoby... jestli jako ten larp ovlivňuje nás jako ty hráče nebo my jsme takoví lidé a proto hrajeme larp. Na to by byl potřeba výzkum. No každopádně ten larp dokáže posunout hranice v tom osobním životě, jo, třeba si vyzkoušíš například nějakou hru, která byla eroticky laděná a do té doby seš věrněj svému partnerovi, no a v té hře se třeba líbáš nebo nějak dotýkáš s někým no a potom co si to zahraješ, tak se můžeš stát takovým, jakože ty hry začneš vyhledávat, protože zjistíš, že jakoby muckání s jinýma je hrozně fajn a cool a je to jako dobrá výmluva pro to to dělat, jako svádět to na to hraní.

Dostal jsi se při hraní do situace, kdy jsi zareagoval tak, jak bys nečekal a byl jsi tím zklamaný nebo naopak překvapený svojí reakcí?

No, třeba, když mě bylo 18, tak jsem byl takovej zapšklej týpek, no a v tom larpu, když došlo k nějaký situaci, kdy jsem měl jakoby hrát něco s nějakou slečnou, tak jsem nikdy nevěděl, co se bude dít, co mám jako dělat, tak jsem často z té situace unikal, protože jsem prostě nevěděl, jak z toho vyklíčkovat, nevěděl jsem, jak to mám řešit. Ale poslední dobou vím, co většinou nastane, už jsem si toho vyzkoušel tolik, že vím, co mám dělat, jak se chovat, není tam už nic pro mě nečekanýho. Spíš mě třeba překvapí síla některé hry, jo že se s tím tak identifikuju, že je to fakt silný, to bývají právě většinou sociální dramata, objevují se tam slzy, facky, jo to není nic nečekanýho, jo když ta hra je fakt silná i když to člověk vůbec nečeká. Ale to je u dobrých laprů, kdy se podaří, že se ti hráči dobře identifikují s tou postavou, vybaví se jim třeba nějaký okamžiky z života, který třeba zažili buď sami nebo zprostředkovaně a tím pádem je pro ně ten zážitek mnohem silnější, to může být to nečekaný v tom.

Poučil jsi se někdy ze svého chování v larpu a potom se v běžném životě v podobné situaci zachoval jinak nebo stejně?

No, jak už jsem říkal, tady je hrozně těžký vyvázat z té situace jedna ku jedné... typicky... napadá mě jedna situace... ano, je jedna hra, která cílí na to, aby lidi byli víc vnímaví vůči sobě... ta hra je z doby bombardování Nagasaki a Hirošimy, potom jsem se začal zajímat o to, kdo vyváží jaký zbraně kam, jaká petice má vliv na něco nebo v čem se můžu angažovat... ale nejsem si jistý, jestli to má tu přímou kauzalitu... další co mě napadá jsou zase milostný vztahy... existuje jedna hra ze skandinávie a ta je o pochybách v milostném vztahu a rozebírá se tam ten vztah hodně do hloubky a ta hra má prostě velkej impact na ty hráče ohledně smýšlení a toho, co oni od toho vztahu chtějí... to na mě má velkej vliv... jako uvědomění si, s jakým člověkem jako chceš být, jakej ten člověk má být a proč.

Přemýšlíš po larpu co a jak tam proběhlo, konzultujete to třeba i s ostatními hráči?

Samozřejmě, z toho larpu jsou extrémní zážitky, který je potřeba probrat. U těch larpů, který jsou jen zábavný tak to potřeba není, ale u těch vážnějších témat je to potřeba. Třeba teďka mezinárodní pecka co je larp, tak je Hell on wheels, je to ve westernovým městečku,

hraješ si tam na kovboje, indiány, negry a to jsou horčně diskutovaný zážitky, jak tam prostě jezdíš na tom koni, přeskočíš tu závoru, oni na tebe pálejí z toho děla a skrývají se, pálí tam z těch winchesterovek... jo jsou to silný zážitky z toho larpu... takže potom vždycky probíhá nějaký briefing nebo nějaká reflexe, pokud je to silnější larp, tak jsou tam ty briefinky dlouhý, aby se ti lidi vypoovídali a dostali se z těch postav.

Jaké postavy si vybíráš a proč? Mají něco společného?

Já se snažím si moc nevybírat, podvědomě si ale samozřejmě vybíráš to, co je ti charakteristicky blízké, protože je snadnější to zahrát. Já si většinou vybírám role takových těch blbečků, úředníků, protože se mi to dobře hraje. Ale právě teď už se snažím si to nevybírat, abych si zahrál široké spektrum těch rolí.

Dostáváš se těžce do role nebo potom z role do reality?

Není, no... ano i ne... pokud je to krátký larp, tak se do něho těžko dostávám, ale zase pokud jsou extrémně dlouhý, tak mám tendenci zase z role vypadávat, když je to krátký, tak se zase do ní hůř ponoříš. Ale na to mají vliv další faktory jako jak je ta hra kvalitně napsaná, jak je designovaná, jakou má produkci, jestli tam je ta atmosféra ať už hudba, prostředí... a stejně tak i ten výstup z role záleží na síle té hry... pokud je hra silná, tak potom je ten výstup složitější, já se pak musím na deset minut jít projít a uspořádat si to, než jsem schopnej vůbec mluvit normálně, jako sám za sebe.

Myslíš si, že někoho larp může vzdalovat od reality?

Myslím že ne, stejně tak se můžeš zeptat, jestli sport vzdaluje od reality nebo koukání na televizi nebo počítačové hry... ale ano, může se to stát, není to vyloučený, ale v 99% se to neděje. Je to hra jako každá jiná, to vypnutí z té postavy může nějakou dobu trvat, u těch silných her mi třeba trvá týden nebo čtrnáct dní, než na ni přestanu myslet, ale to neznamená, že bych nemohl jít druhý den do práce a dělat ji dobře nebo tak...

Myslíš si, že pokud člověk hraje bitvy, může být agresivnější i v reálném životě?

Já jsem slyšel, že nějaký doktorandi, myslím z Masarykovy univerzity, se zabývají počítačovejma hrami a ta korelace tam je velmi nejasná a neprůkazná, takže co se týče počítačových her, tak nebylo dokázáno, že by to mělo nějaký vliv na násilnický sklony a tady u těch bitev je to velmi podobný jo, absolutní většina účastníků těch bitev jsou normální, nemají žádný násilnický sklony a pokud tam někdo takovej byl, tak to jsou lidi, kteří jsou tak nastaveni už vnitřně a na tu bitvu si to jedou vybit, ne že by je k tomu podněcoval ten larp, ale právě naopak. Ta bitva třeba má velmi striktní pravidla a pokud tam někdo porušuje ty pravidla, který jsou stanovený, to znamená, že nejsou nikdy povolený zásahy do hlavy, je tam povolenej jenom určitý styl toho šermu tak, aby se tomu účastníkovi nemohlo nic stát a jakmile tyhle pravidla někdo porušuje, tak je velmi rychle vykázan z té bitvy. Takže to tam není jako násilí, je to simulace nějakýho sportu. Když si to vemeš, tak muži obecně mají rádi války, mají rádi zbraně a bitvy, protože jsou tak nastavený od přírody a tam si to jdou bezpečně vybit, podobně jako třeba do boxu. To neznamená, že jsou ale násilníci nebo že je to nějak podporuje v tom násilnickým sklonu. Prostě ten adrenalin, to běhání, ty zbraně, ten strach o život, to tam všechno je, ale ty lidi se tam nezabíjej a jakoby ví, co to znamená válka a jakoby právě naopak si víc váží toho našeho mírového stavu, protože ví jak to vypadá, zažívají to na těch hrách není to nic, co by chtěli zažít v reálném životě. Je to opravdu jenom hra.

Co podle tebe pozitivního a negativního může larp člověku přinést?

To už jsem skoro všechno zmínil... je to ten široký pohled do života, jsou to kontakty na velmi zajímavý lidi, který tam potkáš. Vedeš aktivní život, to je velký pozitivum, když chodíš do kina, tak si tam sedneš a pasivně konzumuješ ten obsah, kterej je ti předkládaný tím režisérem. U larpu to tak není, to je zábava, aby ses bavila, tak musíš participovat na té hře, to je principem té hry. Takže to podporuje aktivní život, že musíš něco udělat, aby ses bavila a to myslím má dopad i pak v osobním životě. Můžeš se začít angažovat politicky třeba nebo v nějakých dobrovolnických projektech. Negativního může být třeba to, že ti nováčci, kteří do toho vstupují, tak většinou začínají na fantazy larpech, což může být hodně nákladný, to vybavení a kostýmy, jelikož ta úroveň kostýmů a tak se neustále zvyšuje, tak člověk než to začne dělat, musí vynaložit docela dost úsilí, času i peněz než se tomu začne věnovat. Pak mě ještě napadá, že lidi, kteří třeba nemají nějaký vztah, tak si to můžou kompenzovat právě v těch larpech, jo jsou lidi, kteří chodí ty hodně vztahový larp hrát opakovaně, protože v normálním životě to nezažívají. Tak do toho larpu utíkají hledat tam tady ty věci. Ale to je zase otázka, jestli je to negativní nebo pozitivní pro ty lidi. Nebo to nemusí být jenom o vztahu, některý lidi vyhledávají silný emoce, který hledají v tom larpu, protože v normálním životě je nezažívají.

Myslíš si, že larp může sloužit jako výchovná metoda?

To je hrozně obšírný téma, larpem totiž jde velmi snadno manipulovat. Zvláště pokud máš ještě tvárnou mysl a nemáš ještě úplně vyhraněný názory, tak tím larpem můžeš velmi dobře manipulovat tím, co je dobrý a co je špatný. Jako příklad je ten projekt Systém, kterej znázorňuje totalitu, hlavně co se týče její špatný stránky, ale používá tam motivy komunismu, typicky červenou barvu, velmi podobný průvody, kdežto ta totalita nebo diktatura má vždycky mnoho projevů... oni to všechno dali do té hry jako paralelu, většinou nevědomou, ale dali to jako paralelu na ten komunismus, oni ještě navíc reagovali na výsledek krajských voleb, kdy komunisti dosáhli slušného výsledku, takže... když to třeba hráli s žákama ze střední školy, kde jim prostě ukázali jednoznačně, že komunisti jsou fuj fuj a prostě nepěkný jako kluci... tak se tím dá jakoby manipulovat jejich názor na tu dobu. Ale samozřejmě takhle černobíle to nebylo, že jo... ta historie je plastická... takže když si dáš jakoby nějaký cíl, že když člověk si myslí „A“ a po tom larpu by si měl myslet „B“, tak dá se to nazvat výchovou nebo manipulací... každopádně to může být i nebezpečný, pokud máš nějaký jasný cíl, co by si ti lidé měli myslet... tak ten larp k tomu může být nebezpečný prostředek. Ale zase když tu hru nadizajnuješ tak, že na tu otázku nebo nějaký problém je mnoho pohledů, tak ti hráči získávají ty pohledy na tu jednu věc, tak je to určitě výchovný.

Takže myslíš, že by se to dalo využít i normálně ve škole? Slyšel jsi o tom, že larp někde využívají?

Larp jako vzdělávací metoda, no já bych to spíš nazval hra jako vzdělávací metoda... on larp nemá nějak vytyčený hranice, není stanovený co ještě je role, co už není, kde to končí a kde to začíná. Kluci z Dánska, z Osterskovu založili školu, kde to funguje, učení hrou, oni říkají teda larpem, v podstatě to je prostě učení hrou. Oni mají nějaký jako archetypální role, třeba Harry Potter, no a díky tomu příběhu na pozadí oni mají větší entuziasmus na učení, učí se kde jako mají umístit kanón aby zasáhli protivníky, jakou má ta dělová koule trajektorii, jo, podle toho postaví ten kanon a pak buď vyhrají nebo prohrají tu bitvu. Jo a když mají ten příběh na pozadí a tu roli do které se vžívají, tak mají větší entuziasmus pro to učení. No ty děti mají díky tomu o stupeň lepší známky, v celostátním srovnání, než jiný děti z těch klasických škol. Nicméně zase není jasný, jestli je to kauzalita nebo korelace. Jestli ty děti jsou chytřejší a proto jdou na tu školu nebo je ta škola dělá chytřejší. Ve

Švédsku myslím mají na to slušný granty taky, ta organizace sídlí v Göteborgu, zabývají se vzdělávacím larpem, píšou ředitelům škol a nabídnou jim nějaký portfolio her, oni si vyberou co chtějí a děcka jdou pak hrát. Tohle tam jako frčí ve velkém, je to určitě dobrý, ale velká diskuze vzniká kolem toho, jestli to má být jen jako doplněk toho vzdělávání nebo to má být primární fokus. Je to pořád jen jako alternativní vzdělání. Ale jako doplněk té frontální výuky tohle funguje velmi dobře. Zvláště pro tu motivaci těch dětí. V Olomouci teď dělají něco podobného. Dělají to pro menší děti, říkají tomu popu-larpy, snaží se to jakoby popularizovat. Ale samozřejmě ty děcka tam řeší nějaký reálný úlohy. U nás je to těžký, protože ty školy na to nemají peníze, takže to musí být dotovaný státem nebo krajem. No každopádně můj názor je ten, že je to opravdu velmi dobrý a já to vnímám jako vývoj toho vzdělávání k lepšímu. Ale vnímám to spíš jako ten doplněk toho vzdělávání. Dobře tam fakt funguje ta motivace.

PŘÍLOHA V: PŘEPIS ROZHOVORU – PIŠTA

Charakteristika účastníka

Jméno: Pišta

Věk: 33

Vzdělání: střední s maturitou

Zaměstnání: skladník

Doba, kterou se účastník rozhovoru věnuje larpu: 17 let

Jak ses dostal k larpu? Kdo tě k němu přivedl?

P: Larp hraju 17 let a dostal jsem se k němu přes turistickéj oddíl, kde jsme dělali takový jako hry, mě to strašně bavilo a pak jsem jel na vlastní pěst na jinou akci a to už byl larp. Našli jsme si to s kámošema, někdo nám o tom řekl, tak jsme si to tak jako našli sami.

Co pro tebe znamená hrát larp? Co ti to dává? Proč tě to baví?

P: No to záleží jak na kterým larpu. Někam jedeš vyhrát a to když to člověk vyhraje, tak máš jako pocit, žeš něco dokázal a na jiným mě zase baví hrát tu svoji roli a ideálně taky to, jak se baví ti ostatní lidi

Když jsi byl na larpu poprvé, co tě tak zaujalo, že jsi šel znovu?

P: Na tom prvním larpu co jsem byl, tak se mi líbilo to, že tam byly lidi, kteří vytvářeli takovou jako komunitu, která spolu tak nějak interagovala. Jo, že vznikne prostě nějaký svět, který má nějaký zákonitosti, nějaký pravidla a můžeš v tom světě být někdo oproti třeba reálnému světu, kde třeba ještě nikdo nejsi nebo tak...

Je něco čemu se v larpu vyhýbáš?

P: Asi nic, no možná asi když vím, že tam jede nějaká parta lidí, co mi nesedí.

Ovlivňuje tě larp i v běžném životě? Jak konkrétně?

P: No každého určitě larp ovlivňuje i v běžném životě nebo aspoň by měl... no, mě určitě ovlivňuje v tom, že se můžu zamyslet nad tím, jak jako ta postava, kterou jsem hrál jednala a můžu si představit, nebo se můžu dostat do situace, kdy jedním s někým, kdo může jednat podobně a vím asi, jak bude reagovat, takže můžu se na to dopředu nějakým způsobem připravit co mu jako řeknu... může mě to uvést do lepší situace.

Dostal jsi se při hraní do situace, kdy jsi zareagoval tak, jak bys nečekal a byl jsi tím zklamaný nebo naopak překvapený svojí reakcí?

P: Já si myslím, že jako kdyby ne, protože když mám nějakou tu roli a nějakým způsobem ji hraju, tak jsem do ní nějak ponořenej a jedním jako ta role, ne jako já. Takže pro mě to není nijak překvapivý, že ta postava zareaguje nějak, jak já bych třeba nikdy nezareagoval. Ale zase třeba někdy si řeknu, že jsem mohl udělat něco co jsem neudělal. No třeba teďka naposledy jsem byl na larpu, kdy jsem mohl jednomu člověku vytvořit velice zajímavou situaci tím, že bych ho skoro zabil, ale nakonec jsem to neudělal protože se mi naskytla příležitost to udělat jakoby víc mírumilovně a bylo mi to pak líto, že jsem to neudělal, protože pro toho člověka ta scéna mohla být velice zajímavá, ale zase mi to bylo líto jen do té doby, než jsem si s tím člověkem promluvil pak a on prostě měl nějaký blbý kecy k tomu, takže jsem byl nakovec ve skutečnosti rád, že jsem to neudělal.

Poučil jsi se někdy ze svého chování v larpu a potom se v běžném životě v podobné situaci zachoval jinak nebo stejně?

P: Přemýšlím nad tím, ale konkrétní situaci si nevybavím, fakt nevím.

Přemýšlíš po larpu co a jak tam proběhlo, konzultujete to třeba i s ostatními hráči?

P: No, na dobrým larpu ano, tam se to konzultuje, to pak organizátoři rozebírají ten konkrétní příběh, tak organizátoři řeknou jak to vlastně všechno bylo, jako odkrývají ty linky, který neviděli všichni a pak ti to začíná třeba víc docvakávat, že třeba proč někdo jednal nějak a pak se tom bavíte a tak. Třeba u bitev to moc nebývá, protože tam se jedeš primárně mlátit, to hraní rolí je tam vedlejší, ale pokud je to dobrej larp, tak to bývá.

Přemýšlíš během hraní jako jak se zachováš nebo hraješ spontánně?

P: Tak i tak, záleží na larpu... já třeba hodně rád hraju teď už NPC, protože tam často víš, co se bude dít.

Myslíš si, že někoho larp může vzdalovat od reality?

P: No to asi většina, chceš se jakoby odreagovat a utéct od toho svého běžného života, tak to asi všichni, protože si jedeš prostě hrát na něco jinýho. Sice asi dva takový magory znám, ale tam je to o tom, že tyhle lidi, kdyby si našli jinou věc, tak to bude stejný, jsou to magori od začátku, že to jako není tím larpem, že ten larp není ten prostředek k tomu, že to z nich jako neudělal larp, kdyby se prostě chytli jiný skupiny lidí, tak by to mohli být třeba travestiti nebo metalisti nebo gothici nebo cokoliv.

Myslíš si, že pokud člověk hraje bitvy, může být agresivnější i v reálném životě?

P: Ne, uplně ze stejného důvodu jako v předchozí otázce. Když ty lidi jsou agresivní, tak budou agresivní tak i tak. Jako když máš člověka, kterej dělá box, tak taky není agresivní v běžným životě.

Co podle tebe pozitivního a negativního může larp člověku přinést?

P: No asi že se třeba naučí komunikovat s cizíma lidma. Protože spousta těch larpů je založena na nějaké komunikaci a když se s těma lidma nebavíš, tak si ho nezahraješ a myslím, že existuje nemalý procento lidí, který díky larpu se dokážou bavit třeba s cizíma lidma. Naučíš se taky přesvědčivě argumentovat. To si myslím, že je jako pozitivní a negativní je cyrhóza jater, ztracený ideály o sexu, syfyliš... to neber vážně... jo a pozitivní je to, že znám lidi, který se díky larpu začli věnovat politice a snaží se něco změnit.

Myslíš si, že larp může sloužit jako výchovná metoda?

P: Jako výchovná metoda, larp je určitě výchovnej, i když je to jen jako zábava, tak se ze všeho v podstatě poučíš, tím pádem to má jakoby výchovnej vliv... jak konkrétně...

Takže myslíš, že by se to dalo využít i normálně ve škole? Slyšel jsi o tom, že larp někde využívají?

P: Jsou určitě typy larpů, který jako výchovný nebo vzdělávací jsou, ale pak jsou i ty který jsou primárně zábavný. Určitě má larp spoustu prostoru pro to, aby výchovnej byl. Ten potenciál to má a hlavně je to vidět v těch severskejch zemích, tak tam jako funguje v tom školství a očividně to jde. Jeden larp, kterej se hraje po tmě, je to i pro nevidomý, prostě nic nevidíš a hraješ v tom, to je dobrý. Tam se jako srovnávají rozdíly mezi těma hendikepovanejma a zdravejma lidma.

PŘÍLOHA V: PŘEPIS ROZHOVORU – WARRIOR

Charakteristika účastníka

Jméno: Warrior

Věk: 31

Vzdělání: vysokoškolské

Zaměstnání: obor IT

Doba, kterou se účastník rozhovoru věnuje larpu: 15 let

Jaké máš zájmy?

Počítačové hry, historické šerm a larp.

Jak ses dostal k larpu? Kdo tě k němu přivedl?

Přes kamarády, mě tam pozvali, to už je nějakých 15 let.

Dostal jsi se prostřednictvím larpu k dalším aktivitám?

Přemýšlím, co bylo dřív, jestli vejce nebo slepice, no asi napřed byl larp a pak přes to k tomu historickému šermu.

Jaký typ larpu hraješ?

Hlavně bitvy, pak nějaký fantasy světy a tak.

Organizoval jsi někdy larp?

No na to se chystám až letos.

Který žánr tě nejvíc baví?

No hlavně bitvy, železárny a tak, to dělám nejvíc a nejvíc mě to baví.

Co pro tebe znamená hrát larp? Co ti to dává? Proč tě to baví?

Pro mě je to hlavně zábava a způsob jak strávit čas v přírodě s kamarádama a dobře se u toho bavit. Baví mě to, že je to právě se známejma a že je to venku. Protože většinu času trávím u počítače, tak aspoň nějaký způsob jak se dostat ven. A to že se tam pak chlastá, to už tam psát nemusíš 😊 No ber to tak, že některý lidi choděj do hospody, no a my jdeme na ten larp, zahrajem si a pak něco popijeme...

No a co třeba mladší účastníci, když jim dáváte takový příklad, začnou třeba brzo pít alkohol...

No tak hele, já už mám svý roky a myslím, že se už můžu trochu napít... ty mladý nepijou, hlavně už se toho pití pak neúčastní, jedou domu nebo spát. Na táboře si vedoucí taky večer něco dají... ono se to pak dobře potom u piva probere všechno, co se stalo třeba při bitvě a tak...

Když jsi byl na larpu poprvé, co tě tak zaujalo, že jsi šel znovu?

To bylo ještě v době, když jsem hrál Dračák, takže to byl vlastně způsob, jak si ty deskovky převést do praxe. Taková challenge to je... ono když házíš kostkami tak to úplně není ono. Tak si to zkusíš na vlastní kůži.

Ovlivňuje tě larp i v běžném životě?

Ne, vůbec, rozhodně.

Dostal jsi se při hraní do situace, kdy jsi zareagoval tak jak bys nečekal a byl jsi tím zklamaný nebo naopak překvapený svojí reakcí?

Překvapený jsem nikdy nebyl a zklamanej bejvám často i když zrovna nehraju.

A když hraješ, tak jsi zklamaný z čeho třeba?

To jsou takový ty klasický situace, kdy člověk něco řekne nebo udělá... pak z té role vypadneš ven a říkáš si, to jsem mohl udělat lépe.

A nestalo se ti třeba při hraní něco, že sis z toho vzal ponaučení a v běžném životě, v podobné situaci se zachoval lépe?

Takhle závažný to nikdy nebylo, já bych řek že ne.

Přemýšlíš po larpu co a jak tam proběhlo, konzultujete to třeba i s ostatními hráči?

Ani ne. Já to beru jako zábavu. Ono když jdeš do kina, tak taky většinou nepřemejšlíš o tom, jak by se ten film dal udělat líp.

A bavíte se teda potom s ostatníma co bylo u hry?

Jo to se bavíme, pak třeba u toho piva. Rozebíráme co kdo udělal, ta zpětná vazba tam musí být.

Jaké postavy si vybíráš a proč? Mají tyto postavy něco společného?

Já nejsem moc vybírávej. Tak jelikož dělám hlavně bitvy, tak jsou to bojovníci, tam těch postav moc není. Kouzelníky si nevybírám, protože to prostě do té hrané hry jde těžce převést, takže to nepůsobí moc reálně, když tak někde v lese vytáhleš z kapsy kartičku a jakože jsi seslal nějaký kouzlo. To je jako zpátky na stromy a jsme zpět u erpégéčka. U těch deskovek jo, ale v hraný hře ne. Ale to live actin, tak si to představuju trochu jinak než pseudokouzelníka.

Je něco čemu se v larpu vyhýbáš?

No já si dokážu představit spoustu věcí, který by se mi hrály těžko, většinou jsou to záporáci, takový ti jakože hodně zlý. Ale jako že bych to nechtěl nebo nemohl, v každým larpu si vybereš co ti sedne.

Přemýšlíš během hraní jako jak se zachováš nebo hraješ spontánně?

Jak kdy, ale většinou spontánně. Jsou tam fáze, který jsou nabitý tou akcí, takže není čas přemýšlet co jako bude, ale pak jsou tam fáze, kdy se toho moc neděje, člověk se třeba někam přesouvá a tak, takže tam samozřejmě přemýšlím, co by jako mohlo být dál.

Dostáváš se těžce do role nebo potom z role do reality?

To záleží na kvalitě toho zpracování a na ostatních lidech, jak to jako berou. Já jsem chtěl hrát mafii, ale pak jsem to vzdal, protože tam to lidi berou hrozně povrchně, co jsem tak slyšel a není to úplně to, co by ten larp měl představovat. Takže v tu chvíli bych ten larp bral taky moc civilně a proto mi to za to nestojí. Pak to nepovažuju za kvalitní larp. Ve chvíli kdy je to kvalitní, má to dobrou zápletku, dobrej příběh a snáz se do toho dostává, že i ty ostatní lidi tě do toho vtáhnou.

Myslíš si, že bitvy můžou člověka podněcovat k agresivitě?

Ne, naopak. Aspoň z mé zkušenosti maj teda lidi tendenci vybit se na tý bitvě za nějakých dejme tomu kontrolovaných podmínek a pak si to doma radši odpustěj. Nebo v civilním životě si to odpustěj, protože věděj zač je toho loket a na co všechno je potřeba dávat si

pozor. Naučí tě to hranici, hlavně před každým takovým larpem je bezpečnostní školení. U těch děcek myslím, že to má spíš ten výchovnej vliv než že by je to ještě podněcovalo k nějaký agresivitě. Jako když se na to koukaj třeba jen z venku, kdy je to srovnatelný s nějakýma filmama nebo agresivníma počítačovejma hrama, tak jo, ale ve chvíli, kdy se toho účastní, tak oni si sakra dají bacha, taky ví, že by se jim to mohlo vrátit. Je pravda, že se tam občas takový objevej, ale dlouho jim to nevydrží, rychle si uvědomí, že takhle teda jako nee.

Co podle tebe pozitivního a negativního může larp člověku přinést?

Já nevím jestli dobrýho nebo špatnýho, ale určitě poznávání nových lidí, teď jde o to, jakou partu potká, k čemu ho pak stáhnou, jestli to bude to chození do hodpod nebo třeba hraní deskovek a tak, to bych spíš radil mezi ty pozitivní věci. Určitě pozitivní je to využití volnýho času a určitě si člověk zvykne na nějaký míň standardní situace nebo jako že má šanci se s nima potkat a řešit je. Z těch negativních věcí mě nic nenapadá. Může se setkat s tím pitím, třeba i kouřením, ale to je všude.

Myslíš si, že larp může sloužit jako výchovná metoda?

Určitě by moh. Když si to představím, tak my jsme jezdili dřív na tábory a jedna z aktivit byly bojovky, což se tomu dost podobalo. Jasně naučí se taky řešit nestandardní situace a jednat s druhýma. Taky rozvíjí určitě vynalézavost, že je potřeba u toho všeho taky zapřemejšlet. Taky se člověk dostane k něčemu novému, co ho předtím třeba moc nezajímalo, když si vezmu třeba nějaký sport.

Myslíš, že se dá larp využít běžně ve škole? Slyšel jsi o tom?

No u nás ve firmě se lidi teďka zabývají gamifikací, což je nasazení nějakých herních prvků do firemních procesů. To znamená, že se z těch firemních procesů udělá takovej larp s nějakýma odměnami a já nevím co ještě, snažej se do toho zapojit nějaký levelování a tak, takže se to určitě využít dá. Já jsem neslyšel o žádným případě, že by to někde fungovalo ve výuce, ale určitě to nějak jde. Jde jenom o to, že v českým systému učitelským to jde velmi těžko. Ten učitel se do toho musí prostě dostat sám, nemá žádnou podporu od školy, od kolegů, od nikoho, musí si to sám vymyslet, sám naimplementovat, předhodit těm žákům a půlka z nich, protože to jsou blbý pubertáci, který tam choděj jenom kvůli tomu, že musej, tak mu to hodí na hlavu, že jo. Takže to je velmi nevděčný... myslím si, že kdyby se našla nějaká škola, která to bude podporovat, tak by to její výuku zvedlo významně.